

Verkkoroolipeli World of Warcraftin uskonnon ulottuvuudet suomalaisten pelaajien havainto- ja merkitysmaailmasta tarkasteltuna

Uskontotieteen pro-gradu tutkielma
Helsingin yliopiston teologinen tiedekunta
Meri Nieminen
Marraskuu 2019

Tiedekunta/Osasto – Fakultet/Sektion Teologinen tiedekunta		Laitos – Institution Uskontotieteen oppiaine	
Tekijä – Författare Meri Nieminen			
Työn nimi – Arbetets titel Verkkoroolipeli World of Warcraftin uskonnon ulottuvuudet suomalaisten pelaajien havainto- ja merkitysmaailmasta tarkasteltuna			
Oppiaine – Läroämne Uskontotiede			
Työn laji – Arbetets art Pro gradu -tutkielma		Aika – Datum Marraskuu 2019	
		Sivumäärä – Sidoantal 104	
Tiivistelmä – Referat <p>Tässä tutkimuksessa tarkastellaan verkkoroolipeli World of Warcraftin uskonnon ulottuvuuksia suomalaisten pelaajien havaintomaailmasta tarkasteltuna sekä pelaajien niille antamia merkityksiä ja vaikutusta pelikokemukseen. Aineistona tutkimuksessa toimii verkkokyselylomakkeella 37 suomalaiselta pelaajalta Facebookin <i>World of Warcraft SUOMI</i> –ryhmässä kerätty aineisto uskonnon ulottuvuuksista. Tämän lisäksi pelaajien vastausten tukena ja niiden ymmärtämisessä aineistona käytetään kahta eri World of Warcraftin sivustoa sekä pelimaailmaa havainnoivaa kenttätyötutkimusta.</p> <p>Metodillisesti tutkimus on luonteeltaan laadullista tutkimusta, jossa tarkastellaan näyteperusteista otantaa. Analyysin metodina tutkimuksessa käytetään sisällönanalyysiä. Metodologisena viitekehystenä ja analyysin työkaluna tutkimuksessa käytetään Ninian Smartin seitsemää uskonnon ulottuvuutta. Ninian Smartin seitsemän uskonnon ulottuvuutta toimii tutkimuksen linsseinä, joiden kautta peliä ja haastattelutuloksia tarkastellaan. Ne rajaavat tutkimuksen sisältöä ja samalla myös toimivat aineiston analysointivaiheessa tarkasteltavina käsitteinä. Tarkoitus ei ole esitellä yhtä uutta uskonnon todellisuutta tai kuvata World of Warcraftia uutena uskontona, vaan tutkia sitä, miten uskonnolliset ulottuvuudet tulevat näkyväksi, saavat merkityksiä ja ovat muotoutuneet kyseisessä virtuaalitodellisuudessa. Tutkimuksen pohjalla on näkökulma, jossa virtuaalimaailmat ymmärretään kulttuurina.</p> <p>Tutkimuksessa selviää, että pelaajat havaitsevat pelissä kaikkiin määriteltuihin uskonnon ulottuvuuksiin sopivia sisältöjä. Tämän perusteella voidaan todeta World of Warcraftin pelimaailman ja sen taustarinan sisältävän tutkimuksessa määriteltäjä uskonnon ulottuvuuksia. Tutkimuksen perusteella on mahdollista todeta, että World of Warcraftin kaltaiset pelit ja niiden suunnittelijat laajentavat uskonnon ulottuvuuksien ilmenemistä virtuaalimaailmoihin.</p> <p>Verkkokyselyyn vastanneilta suomalaisilta pelaajilta kysyttiin uskonnon ulottuvuuksien havaintojen lisäksi myös sitä, millaisia merkityksiä näillä ulottuvuuksilla on heidän pelikokemuksensa. Verkkokyselyaineiston valossa voidaan tutkimuksessa todeta, että moni verkkokyselyyn vastannut pelaaja kokee uskonnon ulottuvuuksien sekä elementtien tekevän pelistä mielenkiintoisemman sekä luovan peliin sisältöjä ja syvyyttä.</p> <p>Tutkimuksessa tarkastellaan eri ulottuvuuksien merkitystä pelikokemukseen myös Likert-asteikon avulla. Tämä tuo laadulliseen näyteperusteiseen otantatutkimukseen pienen määrällisen tutkimuksen lisän. Likert-asteikon vastaukset tukevat pitkälti avoimien vastausten sisältöjä ja antavat samalla tarkempaa tietoa eri uskonnon ulottuvuuksien merkityksistä. Uskonnon ulottuvuuksista myyttien ja yhteisöllisyyden ulottuvuudet ovat pelaajien pelikokemuksissa kaikkein merkittävimmät, opin ja filosofian ulottuvuuksien jäädessä merkityksiltään kaikkein vähäisemmiksi.</p>			
Avainsanat – Nyckelord Uskonnon ulottuvuudet, World of Warcraft, virtuaalimaailma, pelikokemus			
Säilytyspaikka – Förvaringställe Helsingin yliopiston kirjasto, Keskustakampuksen kirjasto, Teologia			
Muuta tietoa			

Sisällysluettelo

1. Johdanto	2
2. Aikaisempi tutkimus	5
3. Tutkimuskysymys	9
4. World of warcraft, pelaaminen ja kulttuuri	10
4.1. MMORPG eli moninpelattava verkkoroolipeli	12
4.2. Word of warcraftin maailma	13
4.3. Virtuaalimaailma kulttuurina	18
5. Tutkimuksen metodologinen viitekehys	23
5.2. Ninian Smart ja uskonnon ulottuvuudet	24
6. Tutkimuksen metodologia ja aineisto	27
7. Tutkimuksen toteuttaminen	28
7.1. Verkkokyselylomake	29
7.2. Harkinnanvarainen näyte	33
7.3. Tutkimusetiikka	34
8. Aineiston analyysi	40
8.1. Taustakysymykset	40
8.2. Käytännön ja rituaalien ulottuvuus	44
8.3. Kertomusten ja myyttien ulottuvuus	52
8.4. Kokemuksen ja tunteen ulottuvuus	59
8.5. Opin ja filosofian ulottuvuus	62
8.6. Etiikan ja säädösten ulottuvuus	63
8.7. Yhteisöjen ja instituutioiden ulottuvuus	72
8.8. Materiaalinen ulottuvuus	76
9. Ulottuvuuksien merkitys pelikokemukseen	81
9.1. Uskonnon ulottuvuuksien merkitykset	81
9.2. Ulottuvuuksien vaikutus pelikokemukseen	84
10. Johtopäätökset ja suuntaviivoja tulevaan	87
11. Lähde- ja Kirjallisuusluettelo	95
11.1. Lähteet ja apuneuvot	95
11.2. Painamattomat lähteet ja haastattelut	97
11.4. Kirjallisuus	97
11. Liitteet	101
11.1. Liite 1	101
11.2. Liite 2	102

Sanasto

Class=Hahmoluokka

IRL= In Real Life (suom. oikeassa elämässä)

Levuttaminen= Pelihahmon pelaaminen pelin tasoja eteenpäin edeten

Lore= Taustatarina

Miitti=Internet yhteisön fyysinen tapaaminen

MMO= Massively multiplayer online game (suom. massiivinen monen pelaajan verkkopeli)

MMORPG= Massively multiplayer online role-playing game (suom.massiivinen monen pelaajan online-roolipeli)

Möky=Hirviö

NPC= Non-playable character (suom. Ei pelattava pelihahmo)

Online-tila=Verkossa sijaitseva sosiaalinen tila

Offline-tila= Verkon ulkopuolella sijaitseva sosiaalinen tila tai reaaliaailman sosiaalinen tila

PVE= Player versus environment (suom. pelaaja vastaan ympäristö)

PVP= Player verus player (suom. pelaaja vastaan pelaaja)

Raidaaminen= Hankalimpien luolastojen suorittaminen

RPG= Role-playing game (suom.roolipelaaminen)

Tamettaminen= Pelimaailman olion kesyttäminen lemmikiksi

WoW = World of Warcraft

1.Johdanto

6.6.2016 Suomessa sai ensi-iltansa Warcraft-pelisarjaan perustuva *Warcraft- The beginning* elokuva, joka herätti pelaajien kesken suurta innostusta ja keskustelua sosiaalisessa mediassa, niin ulkomaalaisilla kuin suomalaisilla foorumeilla sekä Facebookissa. Itsekin lähdin katomaan elokuvaa jo toisena näytösiltana intoa ja jännitystä täynnä. Tuleva pro gradu -tutkielmani perustui kyseisen pelisarjan tämän hetkiseen ja eniten suosiota saavuttaneeseen osaan World of Warcraftiin. Elokuvan pitkään odotettu julkaisu ei olisi voinut osua näin kannaltani parempaan kohtaan. Pääsin katsomaan alkutarinaa eli historiaa siitä, mitä ennen nykyistä tutkimukseni peliä World of Warcraftin virtuaalimaailmassa oli sen taustarinan (eng. *lore*), eli World of Warcraftin pelaajien termein loren, mukaan tapahtunut. Elokuvassa näkyi hyvän ja pahan dualistista asettelua. Pahan elämää imevä voima Fel oli elokuvan keskiössä. Elokuva sisälsi niin maagisia elementtejä kuin myös eettisiä kysymyksiä luonnon hyvinvoinnista ja riittävydestä.

Massiivinen monen pelaajan verkkoroolipeli World of Warcraft on ollut viimeisen reilun kymmenen vuoden ajan mediassa ja internetin keskustelufoorumeilla usein mainittuna muun muassa niin vanhempien huolenaiheena, kuin myös parisuhteiden ja ystävyssuhteiden tuhoajana. Media ei ole tässä täysin väärässä, sillä olen tavannut World of Warcraftin pelimaailmassa vuosien saatossa pelaajia, jotka ovat kertoneet tyttöystävänsä lähteneen liian pelaamisen takia. Olen myös tuntenut yhden ihmisen, josta ystäväpiiri oli huolissaan, sillä hän vietti kaikki päivänsä sisällä pelaten ystävien tapaamisen ja juhlien sijaan. Toisaalta olen myös kuullut tarinoita syntyneistä ystävyys- ja parisuhteista World of Warcraftissa. Olen kuullut kertomuksia kohtaamisista, seikkailuista, merkittävistä hetkistä, muistoista ja ikävästä World of Warcraftin todellisuuteen sekä päässyt oman pelihistoriani aikana myös itse osalliseksi tästä. Vaikka nämä ovat ääritapauksia ja moni pelaaja osaa pitää tasapainon reaali- ja online-maailman välillä, kertoo se samalla ympärimaailmaa miljoonien pelaajien määrän kanssa siitä, että World of Warcraft on ollut sen julkaisupäivästä 23. marraskuuta 2004 asti merkittävä ilmiö.

Uskontotieteen professori Robert Geraci esittää kirjassaan *Virtually sacred – Myth and meaning in World of Warcraft and Second Life*, että World of Warcraftin kaltaiset videopelit tarjoavat jotain sellaista, jota monilta ihmisiltä uupuu heidän omasta elämästään. Hänen mukaansa tämän kautta heistä tulee virtuaalisesti

hengellisiä.¹ Vaikka Robert Geracin argumentti ei mielestäni ole aivan täysin allekirjoitettavissa, se kuitenkin sisältää tärkeän huomion ja ajatuksen siitä, että videopelit ja mielestäni ennen kaikkea virtuaaliset pelimaailmat saavat ihmiset kokemaan jotain, joka ei olisi heille reaali maailmassa mahdollista. Ne laajentavat ihmisen olemassaolon mahdollisuuksia. Ennen pro-graduani varsinaista tutkimusta tein harjoituskyselyn *World of Warcraft Suomi* Facebook-ryhmään, jossa yksi pelaaja vastasi kysymykseeni, ”Koetteko World of Warcraftin spirituaalisena maailmana tai maagisena kokemuspaikkana?” seuraavasti:

Azeroth on maaginen paikka täynnä asioita, joista pidän, mutta jotka eivät ole mahdollisia tai olemassa irl. WoW:n kautta pystyn kuitenkin kokemaan niitä mahdollisimman hyvin. WoW:ssa pystyin olemaan nätti ja hoikka tyttö, joka osaa taikoa ja lennellä omalla lohikäärmeellä.

Edellä kuvattu esimerkki kuvaa hyvin sitä, miten virtuaalinen todellisuus on laajentanut ihmisten olemassaoloa offline-tilan eli verkon ulkopuolella sijaitsevan sosiaalisen tilan yli. World of Warcraftin kaltaiset fantasiamaailmat tarjoavat ihmisille mahdollisuuden tehdä ja olla jotain sellaista, mikä ei reaali maailman offline-tilassa olisi mahdollista. Tätä tekemistä ja olemista sekä pelin kulttuurisia ulottuvuuksia on tärkeää tarkastella myös uskonnon näkökulmasta. Koska fantasiamaailmat ammentavat sisältöjä pitkälti eri kulttuurikonteksteista ja tätä kautta myös uskonnoista, myyteistä ja uskomuksista, tekee tämä fantasiamaailmojen tutkimuksesta tarpeellista myös uskontotieteen tutkimuksessa.

Viimeisen kymmenen vuoden aikana uskonnon ja internetin välistä yhteyttä tutkivien sosiologisten ja antropologisten tutkimusten määrä on ollut nousussa. Interneti muodostaa hyvän tiedonlähteen tämän hetkisten uskontojen ja uskonnollisten ilmiöiden tutkimiseksi. Se tuottaa moninaista tutkimusmateriaalia tämän hetkisistä uskonnoista. Toisin sanoen internet muodostaa nopean tiedon lähteen ajankohtaisille ilmiöille.² Se on paikka, jossa erilaiset kulttuurin ja yhteiskunnan muodot rakentuvat sekä kohtaavat. Internetillä on enenevässä määrin yhä tärkeämpi rooli yhteiskunnassa ja sen eri ilmentymissä, mikä selittää myös sen tutkimuksen suosion nousua. Siitä on tullut erityisesti länsimaaisessa kontekstissa kaikkialla läsnä oleva asia. Edellä mainittujen seikkojen takia on tärkeää, että uskonnon tutkijat tekevät verkkotutkimusta.³

Kommunikaatiovälineet, sosiaaliset verkot ja virtuaaliset maailmat kuten

¹ Geraci 2014, 16.

² Servais 2015, 363.

³ Laaksonen, Matikainen & Tikka 2013, 150, 9, 154; Servais 2015, 363.

World of Warcraft, ovat sosiaalisia vuorovaikutuksen tiloja, jotka tuottavat, muovaavat sekä tekevät näkyväksi nykyelämän ilmiöitä, arvoja ja kulttuuria.⁴ Osa tutkijoista näkee nämä sosiaaliset tilat laajennuksena sosiaaliselle offline-tiloille eli reaali maailmassa sijaitsevalle sosiaalisille tiloille. Edellä mainittu virtuaalisen online-tilan eli verkossa sijaitsevan sosiaalisen tilan sekä offline-tilan päällekkäisyys tekee virtuaalisten maailmojen, kuten World of Warcraftin, merkityksen ja toiminnan tutkimisesta tärkeää. Koska uskontoon liittyvät ilmiöt esiintyvät sekä voivat saada keskeisen sijan offline-maailmalle rinnakkaisessa virtuaalisissa maailmoissa, on virtuaali maailmojen uskonnollisten ilmiöiden sekä elementtien merkityksen ja ilmentymisen tutkiminen tärkeää.⁵ World of Warcraftin virtuaali maailmassa uskonnolliset elementit ilmenevät varsinaisessa peliin koodatussa maailmassa ja internetistä sekä kirjoista löytyvästä pelistä kirjoitetussa taustarinassa eli loressa sekä osin pelaajien itse tuottamassa toiminnassa.

Mistä tässä uskontoon liittyvien aspektien ja virtuaalipeli World of Warcraftin yhteydessä tai suhteessa on kyse? Jason Anthony toteaa artikkelissa ”Oreidels to Dante’s inferno – Toward a typology of religion games”, että vaikeaa kuvitella kahta niin erilaista areenaa kuin pelit ja uskonto. Siitä huolimatta pelit ja uskonto jakaa yhteisen pitkän, rikkaan ja kiehtovan historian, joka ulottuu jo aikaan ennen digitaalisia pelejä.⁶

Uskonnon ja virtuaalipelien suhdetta tarkastelevat tutkimukset sekä kahdeksan vuoden omakohtainen pelihistoriani ja kiinnostus uskontotieteeseen saivat minut kiinnostumaan siitä, onko uskonnollisilla ilmiöillä ja massiivisen monen pelaajan verkkoroolipeli (MMORPG) World of Warcraftilla löydettävissä jonkinlaista yhteyksiä. Tämän ajatuskulun myötä syntynyt pro graduni tutkii uskonnollisia ulottuvuuksia ja niiden merkityksistä pelaajille massiivisessa monen pelaajan verkkoroolipelissä World of Warcraftissa. Tutkimus tarkastelee World of Warcraftin pelimaailmaa Ninian Martin uskonnollisten ulottuvuuksien kautta. Se käsittelee sekä varsinaista pelin virtuaalista koodia eli pelin tekijöiden luomaa maailmaa sekä myös pelaajien virtuaali maailmaan luomaa pelikulttuuria ja heidän havaintojaan pelin uskonnollisista elementeistä sekä suhdetta niihin. World of Warcraft virtuaali maailma on siis ympäristö ja konteksti sekä myös kohde, jonka uskonnollisia ulottuvuuksia tutkitaan.

⁴ Servais 2015, 363.

⁵ Servais 2015, 363.

⁶Anthony 2014, 25.

Tutkimuksen toisessa luvussa tutustutaan aikaisempaan pelitutkimukseen erityisesti suomalaisen pelitutkimuksen valossa. Samalla tutustutaan myös muutamiin World of Warcraftia käsitelleisiin pro-graduihin. Samalla avataan uskontotieteen ja pelitutkimuksen suhdetta. Kolmannessa luvussa esitellään tutkimuskysymykset. Neljännessä luvussa tarkastellaan pelaamisen merkitystä tutkimukseen, omaa pelihistoriaani ja sen vaikutusta tutkimukseen sekä World of Warcraftin tekemääni kenttätyöskentelyä, joka toimii tukena analysoidessa tutkimuksessa käytettäviä aineistoja. Samassa luvussa esitellään World of Warcraftin pelimaailmaa ja pelaamista sekä avataan virtuaalimaailmaa kulttuurin näkökulmasta, joka toimii myös tutkimuksen kantavana tausta-ajatuksena. Viidennessä luvussa esitellään tutkimuksen metodologinen viitekehys; Ninian Smartin uskonnon ulottuvuudet sekä tarkastellaan jaottelun sopimista tutkimukseen ja uskonnon määritelmää. Kuudennessa luvussa avataan tutkimuksen metodologiaa sekä aineistoa. Seitsemännessä luvussa käydään yksityiskohtaisesti läpi aineiston keruu eli verkkokyselytutkimuksen toteuttaminen ja kyselylomakkeen suunnittelun vaiheet sekä tutkimusetiikka. Kahdeksannessa luvussa on varsinainen ulottuvuus ulottuvuudelta toteutettu aineiston analyysi. Yhdeksännessä luvussa tarkastellaan pelaajien uskonnon ulottuvuuksille antamia merkityksiä sekä ulottuvuuksien vaikutusta pelikokemukseen. Lopuksi kymmenennessä luvussa käydään läpi tutkimuksen tulokset, johtopäätökset sekä mahdolliset jatkotutkimukset.

2.Aikaisempi tutkimus

World of Warcraftin suosio oli huipussaan 2010 syksyllä, jolloin sillä oli noin 12 miljoonaa pelaavaa tilaajaa. Peli säilyi 2012 vuoteen maailman suosituimpana kuukausimaksullisena MMORPG pelinä, jolloin sillä oli 9 miljoonaa maksavaa pelaajaa.⁷ World of Warcraftin tilaajamäärät vaihtelevat peliin julkaistavien lisäosien mukaan. Viimeinen World of Warcraftin tuottajan Blizzardin julkaisema virallinen tilaajamäärä on vuodelta 2015, jolloin pelaajia oli 5,6miljoonaa.⁸ Luonnollista on, että World of Warcraftin suosio ja miljoonat pelaajat, jotka viettävät useita tunteja viikossa tässä virtuaalisessa maailmassa, ovat herättäneet kiinnostusta myös tutkijoissa. Monet tutkijat ovat olleet kiinnostuneet World of Warcraftin sosiaalisista dynamiikoista sekä World of Warcraftin ja tavanomaisemman pelaamisen eroista. Kuitenkin vain muutamat ovat tutkineet sitä,

⁷ Geraci 2014, 13.

⁸ Wowhead s.a..

millä tavalla peli, sen suunnittelijat sekä sen pelaajat ovat osallisena tämän hetken tai toisin sanoen 2000-luvun uskonnolliseen maisemaan.⁹

Pelitutkimus on tieteenalana ja tutkimusalana vielä nuori, mikäli tarkastelu rajataan nimenomaan digitaaliseen pelitutkimukseen. Sotamaan ja Suomisen mukaan, ”ensimmäiset suomalaiset digitaalisia pelejä käsittelevät väitöskirjat ovat 1990-luvun lopulta”. Varsinaiset laajemmat pelitutkimukseen keskittyneet tutkimusryhmät syntyivät kuitenkin Suomessa vasta 2000-luvun puolella¹⁰ ja vuonna 2009 julkaistiin ensimmäinen suomalainen pelitutkimuksen vuosikirja.¹¹

Suomalaisia digitaalista pelaamista käsitteleviä väitöskirjoja on julkaistu vuosina 1998–2012 35 kappaletta. Olli Sotamaa ja Jaakko Suomisen tutkimus ”Suomalainen pelitutkimus vuosina 1998–2012 julkaistujen peliväitöskirjojen valossa” mukaan näistä väitöskirjoista 4 (12%) on heidän artikkelissaan esittelemänsä luokittelunsa perusteella valmistunut kulttuurintutkimuksesta.¹² Kulttuurintutkimus voidaan nähdä jaottelussa jossain määrin väljästi ymmärrettynä lähimpänä uskontotiedettä ja omaa pro-graduani. Huomion arvoista on, että uskontotieteen tai teologian väitöskirjoja ei Sotamaan ja Suomisen tutkimuksessa esiintyvän 35 digitaalista pelaamista käsittelevien väitöskirjojen joukossa ole. Näin ollen oman tutkimukseni alueen rajautuessa MMO-peleihin¹³ eli massiivinen monen pelaajan verkkopeleihin ja käsitellessä uskonnon ulottuvuuksia, vähenee sekä kansainvälisten, että erityisesti suomalaisten pelitutkimusten määrä vähäiseksi.

Olli Sotamaan ja Jarkko Suomisen tutkimusartikkelissa ”Suomalainen pelitutkimus vuosina 1998–2012 julkaistujen peliväitöskirjojen valossa” esitetystä kuviossa, joka kuvaa väitöskirjojen vuosittaisessa ilmestymismäärä, voidaan havaita, että digipelejä käsittelevien väitöskirjojen määrä on Suomessa ollut tutkimuksen tarkastelujaksolla yleistymässä.¹⁴ Tarkastellessani Helsingin yliopiston Helda -tietokantaa, olen myös saman suuntaisesti havainnut, että viime vuosien aikana digitaalisia pelejä sekä World of Warcraftia käsittelevät pro gradu-tutkielmat ovat yleistyneet suomessa eri tieteenaloilla. Oma pro gradu-tutkimustani täysin lähellä olevia tutkimuksia ei kuitenkaan juuri löytynyt. Vuonna

⁹ Geraci 2014, 13.

¹⁰ Sotamaa & Suominen 2013, 109.

¹¹ Pelitutkimuksen vuosikirja & Suomen Pelitutkimuksen Seura *s.a.*.

¹² Sotamaa & Suominen 2013, 109.

¹³ Internetin välityksellä tietokoneella tai pelikonsolilla pelattava videopeli, johon osallistuu samanaikaisesti useita eri pelaajia. Kutsutaan myös massiivimoninpeliksi.

¹⁴ Sotamaa & Suominen 2013, 111.

2013–2016 valmistuneissa World of Warcraftia käsittelevissä pro gradu -tutkielmissa on oltu kiinnostuneita pelissä käytetystä kielestä, pelihahmojen nimeämisestä, ryhmädynamiikasta, sukupuolirooleista sekä sosialisatiosta. Aihetta käsittelevät pro gradu -tutkielmat ovat siis valmistuneet pääsääntöisesti nykykielten laitokselta, sosiaalitieteistä sekä yksi psykologian laitokselta. Lähimpänä omaa pro gradu -tutkielmaani ovat Mikko Raskisen vuonna 2014 valmistunut pro gradu -tutkielma *Virtuaalinen tila pyhänä tilana – Pyhän tilan mahdollisuus virtuaalimaailma Second Lifessa* sekä Tapio Tuusvuoren pro gradu -tutkielma *Koodiin kiedotut – myyttinen kerronta ja rituaaliset piirteet Guild wars-digitaalipelissä*. Mikko Raskisen ja Tapio Tuusvuoren käsittelemät pelit eroavat Word of Warcraftista, mutta jokseenkin yhtenäistä on se, että me kaikki tutkimme uskonnon tai tarkemmin siihen liittyvien elementtien – Raskisen tapauksessa pyhän ja Mikko Tuusvuoren tapauksessa myyttien ja rituaalien – ilmenemistä virtuaalimaailmoissa.

Heidelbergin yliopiston uskontotieteen instituutin julkaisemassa artikkelissa ”Studying Religion in Digital Gaming – A Critical Review of an Emerging Field” Gregory Price Grieve ja Heidi A Campbell kuvaavat sitä, kuinka digitaaliset pelit ovat tärkeitä uskonnon ja tämän hetkisen kulttuurin tutkimuspaikkoja. He esittävät, että digitaaliset pelit auttavat ymmärtämään, mitä uskonto on, mitä se tekee ja mitä se tarkoittaa tämän hetkisessä muuttuvassa yhteiskunnassa.¹⁵

Kuten Gregory Price Grieven ja Heidi A Campbellin artikkelissa esitetään, digitaalisia pelejä on tärkeää tutkia koska moneen niistä on koodattu runsaasti uskonnollisia pohjasävyjä, eri uskontoihin ja myytteihin liittyviä elementtejä, joiden kanssa pelaajat ovat vuorovaikutuksessa. Toisin sanoen nämä peleihin koodatut uskonnolliset elementit ovat vuorovaikutuksessa hyvinkin isojen yhteisöjen kanssa.¹⁶ Esimerkiksi tutkimallani World of Warcraftilla oli huippuaikoina vuonna 2012 12 miljoonaa pelaajaa, jotka ainakin pelin koodatun maailman sekä kirjoitetun loren eli World of Warcraftin historian kautta olivat jossain määrin tekemisissä uskonnollisten elementtien kanssa.

Uskonnot ovat siis merkittävällä tavalla läsnä digitaalisissa konteksteissa. Runsaista peliin koodatuista uskonnollisista elementeistä huolimatta pelimaailmat eivät ole saaneet uskonnon ja internetin tutkimuksessa juurikaan huomiota. Pelien

¹⁵ Grieve & Campbell 2014, 51.

¹⁶ Grieve & Campbell, 52.

uskontoon liittyvät ilmiöt ovat yksi vähiten tutkittu asia digitaalisessa kontekstissa.¹⁷ Edellisen perusteella voisi todeta seuraavasti: suomalaisen pelitutkimuksen ollessa vielä jokseenkin lapsenkengissä, ei uskonnon tutkimuksessa näihin pelitutkimuksen kenkiin ole vielä juuri astuttukaan.

Mikäli tarkastelua laajennetaan ulkomaalaiseen pelitutkimukseen, on World of Warcraft herättänyt jo jonkin verran kiinnostusta uskonnotutkijoiden keskuudessa ja joitakin tutkimuksia sekä artikkeleja uskonnon sekä World of Warcraftin yhteydestä on viime vuosina julkaistu. Seuraavaksi esittelen lyhyesti muutaman niistä. Manhattanin yliopiston uskontotieteen professori Robert Geraci julkasi 2014 kesällä kirjan *Virtually Sacred – Myth and Meaning in World of Warcraft and Second Life*, joka analysoi virtuaalisia maailmoja ja sitä, miten ne ovat osa uskonnon maailmankuvaa nykyisessä kulttuurissa. Hän tutkii kirjassaan kahta massiivista monen pelaajan online-roolipeliä World of Warcraftia ja Second lifeä ja sitä, miten niillä saattaa mahdollisesti olla rooli uskonnollisissa vaihtoehtoissa nyky-yhteiskunnassa. Hän sanoo, että ”World of Warcraftissa on ihmisiä, jotka voivat muodostaa yhteisöjä ja pohtia eettisiä kysymyksiä. Näillä yhteisöillä on pelaajille merkitystä; online-ystävät ovat hyvin tärkeitä heille, huolimatta siitä tapaavatko he heitä koskaan fyysisesti tavallisessa maailmassa.” Kuten hän esittää, kysymykset oikeasta ja väärästä ovat esillä World of Warcraftin virtuaalisessa maailmassa kytkeytyen hyvän ja pahan dualistiseen asetteluun. World of Warcraftista löytyy myös kysymyksiä ympäristön suojelusta, kuluttamisesta ja muista moraalisisista huolista. Hänen mukaansa World of Warcraftissa on pieniä asioita, jotka tuottavat siitä ikään kuin uskonnollisen kokemuksen, mutta se sisältää myös ison kysymyksen siitä, kuinka henkilöstä tulee enemmän kuin itsensä, mikä liittyy laajempaan uskonnolliseen ilmiöön transhumanismiin. Hän toteaa, että transhumanismissa tieteen ja teknologian avulla pyritään saavuttamaan keskeisiä uskonnollisia tavoitteita, kuten ikuinen onni, viisaammaksi ja voimakkaammaksi tuleminen sekä kuolemattomuus, joka on monien uskontojen päätavoite. Hänen mukaansa virtuaalinen maailma saattaa tehdä tällaisen osin mahdolliseksi, jolloin se hänen mukaansa ainakin osin kilpailisi traditionaalisemman uskonnon näkemyksen kanssa.¹⁸

Filosofian tohtori Jose Vallikatt tarkastelee tohtorin väitöskirjassaan *Virtually Religious – Myth, Ritual and Community in World of Warcraft* myytin,

¹⁷ Grieve & Campbell, 52.

¹⁸ Schwartz 2013.

rituaalin ja yhteisöllisyyden käsitteitä World of Warcraftissa. Tekstuaalista analyysiä metodina käyttäen hän tarkastelee pelimaailmaa edellä esitettyjä kolmea uskonnon elementtiä käyttäen. Lisäksi Jose Vallikatt täydentää tekstin tarkastelun tuloksia myös tarkastelemalla intialaisten World of Warcraftin pelaajien pelikokemuksia ja uskonnollisia näkökulmia. Jose Vallikatt tarkastelee näkevätkö pelaajat itse World of Warcraftin sisältävän uskonnollisia piirteitä, jotka auttavat heitä etsimään transsendenssia ja merkitystä. Lopuksi hän tarkastelee sitä, millaisia vaikutuksia tällä on ajatteluun uuden median ja uskonnon muutoksen suhteesta postmodernissa mediakontekstissa. Huolimatta siitä, että Jose Vallikatt tutkimus sijoittuu mediakulttuurin tutkimuksen kenttään, sijoittuu oma uskonnon ulottuvuuksien tutkimusni suomalaisten pelaajien havainto- ja merkitysmaailmasta tarkasteltuna hyvinkin lähelle hänen tutkimustaan. Painotus omassa tutkimuksessani on kuitenkin pelaajien havainto -ja merkitysmaailmassa kenttätyöskentelyn toimiessa omassa tutkimuksessani pelaajien havaintojen tukena. Tämän lisäksi tutkimusni on sidoksissa uskontotieteen tutkimukseen. Sekä Robert Geracin, että Jose Vallikattin argumentit ja havainnot toimivat osin myös oman tutkimustyöni tukena.

3. Tutkimuskysymys

Tässä tutkimuksessa tarkastelen sitä, miten uskonnon ulottuvuudet näkyvät World of Warcraftissa, pelaamisessa ja suomalaisten pelaajien pelikokemuksissa. Toisin sanoen pro gradu on tutkimus uskonnon eri ulottuvuuksien ilmenemisestä sekä niiden mahdollisista merkityksistä massiivisen monen pelaajan online-roolipelissä (MMORPG) World of Warcraftissa. Tarkoituksena ei siis ole esitellä World of Warcraftia yhtenä uskonnon muotona, vaan tutkia millaisia uskonnollisia ulottuvuuksia tai elementtejä siinä on ja miten pelaajat kokevat nämä uskonnolliset ulottuvuudet. Tarkoituksena on tarkastella uskonnon ulottuvuuksien ilmenemistä pelaajien havaintomaailmassa.

Pelimaailma olisi täysin mahdollista käydä etnografisesti läpi ja tarkastella tutkijan näkökulmasta siinä ilmeneviä uskonnon ulottuvuuksia. Alussa pohdin tätäkin vaihtoehtoa, mutta koen kuitenkin, että kiinnostavampaa ja hedelmällisempää on saada tietoa tästä nimenomaan pelaajien havaintojen kautta. Sen lisäksi, että se tarjoaa tietoa siitä huomioivatko pelaajat tämänkaltaisten aspektien ja sisältöjen esiintymistä pelimaailmassa, se mahdollistaa myös jatkokysymyksen siitä, millaisia merkityksiä näillä sisällöillä on pelaajille.

Tutkimuskysymykseni muotoutuu tämän pohjalta seuraavasti:

1. *Miten uskonnon ulottuvuudet näkyvät suomalaisten pelaajien omista havainnoista tarkasteltuna World of Warcraftissa?*

Jotta tutkimukseni ei jäisi pelkäksi uskonnon ulottuvuuksien havainnoimiseksi, haluan selvittää tutkimuksessani myös sitä, millaisia merkityksiä pelaajat antavat havainnoimilleen ulottuvuuksille. Toisin sanoen edellisen kysymyksen lisäksi tarkastellaan tutkimuksessa myös seuraavia kysymyksiä:

2. *Millaisia merkityksiä pelaajat antavat havainnoimilleen pelin sisältämille uskonnollisille ulottuvuuksille?*

3. *Millä tavalla ulottuvuudet vaikuttavat pelaajien pelikokemukseen? Tekevätkö nämä elementit pelimaailmasta kiehtovamman?*

Ennen kuin voidaan tehdä varsinaista analyysiä, on vielä avattava useita eri tutkimukseen liittyviä seikkoja. Seuraavaksi tarkastellaan tutkijan omakohtaisen pelaamisen merkitystä tutkimukseen, jonka jälkeen esitellään World of Warcraftin pelimaailma ja sen pelaaminen.

4. World of warcraft, pelaaminen ja kulttuuri

Kuten Clara Fernández-Vara kirjoittamasta *Intoduction to the game analyses* kirjasta sekä Olli Sotamaan ja Jaakko Suomisen kirjoittamasta artikkelista ”Suomalainen pelitutkimus vuosina 1998–2012 julkaistujen peliväitöskirjojen valossa” voidaan havaita, ”olla pelitutkimuksessa laajalti yhtä mieltä siitä, että pelien ymmärtäminen vaatii niiden pelaamista”.¹⁹ Ilman tietoa siitä, mitä peli sisältää, millaisia asioita siihen kuuluu ja miten pelaaminen käytännössä tapahtuu, on mahdollista tehdä kriittisiä virheitä peliä tai pelaajien pelaamista sekä heidän kokemuksiaan tarkasteltaessa. Pelikokemuksen puuttuminen voi siis johtaa mahdollisiin väärinymmärryksien tekemiseen.²⁰

Edellä esitetyn valossa on syytä avata omaa pelaajataustaani, joka on vaikuttanut aihevalintaani sekä myös tutkimuksessani käyttämiin painotuksiin ja aineistoihin. Olen lapsesta asti ollut innokas pelaamaan. Niin lapsuuden ystävät

¹⁹ Sotamaa & Suominen 2013, 116; Fernández-Vara 2015, 23–26.

²⁰ Aarseth 2003, 3; Consalvo 2012, 20.

kuin omat vanhempanikin saivat istua kanssani tuntikausia erilaisten korttipelien ja lautapelien ääressä. Ensiaskeleeni digitaalisten pelien maailmaan otin ala-asteella Windows 95:lla, jolloin pelasin 2D tasohyppelypelejä, kuten Prince of Persiaa, Keen-4:sta ja Crystal Cavesia. Myöhemmin Ubisoftin julkaistaessa Rayman tasohyppelypelin vuonna 1995, vietin viimeistään tuntikausia aikaa tietokoneella. World of Warcraftin pelaamisen aloitin vuonna 2007, noin kolme vuotta pelin ensimmäisen osan ilmestymisen jälkeen. 7–8 vuotta pelasin peliä suhteellisen aktiivisesti, jonka jälkeen pidin muutaman vuoden tauon ennen pro graduni aloittamista. Merkityksellisemmät pelikokemukseni olen viettänyt World of Warcraftin pelimaailmassa, näin ollen tutkittavan pelin voidaan sanoa olevan lähellä sydäntäni. Tästä huolimatta tutkimuksessa on pyrittävä objektiivisuuteen. Koska tutkimukseni keskittyy suomalaisten pelaajien havaintoihin ja pelaajien kokemiin uskonnon ulottuvuuden merkityksiin, en näe omakohtaisia kokemuksiani ongelmana vaan pikemminkin näen pelituntemukseni helpottavan haastatteluaineiston käsittelyä ja parantavan pelaajien näkemysten ymmärtämistä. Henkilökohtaisesti ymmärrän pelaamisen rentouttavana pakokeinona arjen todellisuudesta, rentoutumisena ja harrastuksena. World of Warcraftin pelimaailman ymmärrän eräänlaisena toiseutena, jolla on oma pelikulttuuri.

Huolimatta siitä, että olen pelannut World of Warcraftin vaihtelevasti useita vuosia, näen myös omassa tutkimuksessani pelaamisen merkityksen. Näin ollen jatkan omassa tutkimuksessani myös yleistä näkökulmaa pelaamisen tärkeydestä pelin ymmärtämisen kannalta. Tutkimustani varten aloin muutaman vuoden tauon jälkeen pelata uudestaan World of Warcraftia. Tällä kertaa en pelannut vain pitääkseni hauskaa, vaan tehdäkseni havaintoja ja muistiinpanoja tutkimustani varten. Useita kuukausia kestäneellä kenttätyöskentelyllä hankin tietoa pelin tämänhetkisestä sisällöstä sekä muutoksista ja samalla muistelin myös monia asioita, jotka olivat muutaman vuoden offline-tilassa olemisen jälkeen päässeet unohtumaan. Tämän pohjalta minulle kertyi muistiinpanomateriaalia seuraavaksi tulevaan World of Warcraftin ja sen sisällön esittelyyn. Koen myös, että koska tutkimukseni perustuu suurilta osin suomalaisten pelaajien havaintoihin ja merkityksen antoihin, on minun helpompi sekä analysoida tuloksia, että lähestyä haastateltavia ymmärrykseni pelistä ollessa ajan tasalla. Koska tutkimukseni käsittelee uskonnon ulottuvuuksia, oli mielekästä myös käydä havainnoimassa pelin uskonnollisia sisältöjä ennen ja jälkeen haastattelun sekä ottamassa tutkimukseeni tarvittavia havainnollistavia kuvia. Näin tutkimukseni pohjalla ja

haastattelujen tukena toimii oma pelikokemukseni World of Warcraftista, kenttätöskentely ja sen aineisto.

4.1.MMORPG eli moninpelattava verkkoroolipeli

Eri verkkolähteissä ja artikkeleissa World of Warcraft esitellään usein MMORPG-peliksi. Lyhenne muodostuu sanoista ”Massively Multiplayer Online Role-playing Game”, joka tarkoittaa suomeksi massiivinen monin pelaajan online-roolipeli tai vaihtoehtoisesti yksinkertaisemmin moninpelattavaa verkkoroolipeliä. MMORPG-pelit ovat siis lyhyen määritelmänsä mukaisesti pelejä, joissa jopa miljoonat ihmiset pelaavat haluamallaan tavalla hahmollaan massiivisessa eli toisin sanoen usein hyvin laajassa virtuaalimaailmassa. Massiivinen tarkoittaa toisin sanoen myös sitä, että peli mahdollistaa tuhansien pelaajien olon pelimaailmassa samanaikaisesti. Erityisen oleellista on mielestäni pelin luonteen kannalta huomioida, että peli tapahtuu online-tilassa eli verkossa sijaitsevassa sosiaalisessa tilassa. MMORPG-pelit ovat MMO-pelin eli massiivinen monen pelaajan verkkopelien alaluokka.

World of Warcraft, yleisesti fanien keskuudessa lyhennetty WoW²¹, on Blizzard Entertainmentin vuonna 2004 julkaisema MMORPG-peli, joka on osa Blizzardin Warcraft-pelisarjaa.²² Peliin on julkaistu tämän jälkeen seitsemän lisäosaa noin kahden vuoden välein, josta ensimmäinen julkaistiin 16 tammikuuta 2007 ja viimeinen *Battle of Azeroth* julkaisiin 14 elokuuta 2018. WoW on ollut suosituin kuukausimaksullinen MMORPG-peli ja tämän lisäksi myös maailman toiseksi eniten myyty PC-peli. Tällä hetkellä WoW:n tilaajamääristä ei ole saatavilla julkista tietoa, mutta lokakuussa 2010 peli oli suosituin kuukausimaksullinen MMORPG-peli, jolloin sillä oli 12 miljoonaa maksavaa tilaajaa. Tämän jälkeen pelaajamäärät ovat vaihdelleet ilmestyneiden lisäosien mukaan. Vuoden 2014 alkupuoliskolla WoW:n tilaajia oli 6,8 miljoonaa.²³ Myöhemmin samana vuonna julkaistu *Warlords of Draenor* nosti tilaajamäärän 10 miljoonaan.²⁴ Viimeinen virallinen tilaajamäärä luku on vuodelta 2015, jolloin pelivalmistajan omistava

²¹ Tutkimuksessa käytetään pääsääntöisesti World of Warcraftin lyhennettyä muotoa.

²² Tutkimuksessa tarkasteltava World of Warcraft perustuu Blizzard Entertainmentin kehittämään Warcraft-pelisarjaan. World of Warcraftin tapahtumat sijoittuvat viimeisen Warcraft-pelisarjan julkaisun jälkeiseen aikaan. Sarjan aikaisemmista pelityypeistä poiketen World of Warcraft on online-tilassa pelattava MMORPG peli sen edeltäjien ollessa muodoltaan tietokonestrategia pelejä. World of Warcraftin taustarina linkittyy esihistorialtaan aina Warcraft-sarjan ensimmäiseen reaaliaikaiseen strategia peli (RTS) *Warcraft: Orcs & Humans* asti. World of Warcraftin edeltäjiä olivat *Warcraft: Orcs & Humans* (1994) *Warcraft II: Tides of Darkness* (1995) *Warcraft II: Beyond the Dark Portal* (1996) *Warcraft III: Reign of Chaos* (2002) *Warcraft III: The Frozen Throne* (2003).

²³ Peckham 2014.

²⁴ Calif 2014.

yhtiö Activision Blizzard Inc. ilmoitti, että WoWilla on 5,6 miljoonaa tilaajaa ja se pysyy näin suosituimpana kuukausimaksullisena pelinä maailmassa.²⁵

4.2. *Word of warcraftin maailma*

WoW on tyylillisesti fantasiamaailma, jossa on runsaasti keskiaikaa edustavia piirteitä. WoW on alati olemassa oleva virtuaalimaailma, johon pelaajat kirjautuvat valitsemalla itselleen pelihahmon, jolla hän seikkailee Azeroth- nimisessä maailmassa. Azerothin massiivisen laaja maailmaa sisältää erilaisia maanosia, joiden ympärillä on useita pienempiä saaria ja meri. Azeroth sisältää lukuisia kaupunkeja ja pienempiä kyliä. Tätä maailmaa asuttavat useat erilaiset rodut (eng.*race*)²⁶ omine kulttuureineen. Ne puhuvat useita eri kieliä ja ovat eri paikoista kotoisin sekä omaavat erilaisia rodullisia piirteitä. Jokainen pelattava rotu jakautuu kahteen suurempaan kilpailevaan ideologiseen ryhmittymään (eng.*faction*), Liittoutumaan (eng. *Alliance*) ja Laumaan (eng. *Horde*).



Kuva 1. Azeroth karttakuvana. Kuva on itse otettu. (©2004 Blizzard Entertainment, Inc.)

Aluksi pelaaja luo itselleen pelihahmon eli avatarin, joka on graafinen esitys

²⁵ WoW Down to 5.6 Million Subscribers 2015.

²⁶ Tutkimuksessani puhutaan roduista yleisemmin hyväksytyn neutraalimman etnisyyden sijaan. Blizzard Entertainment on itse määritellyt pelin historian kautta, pelimaailman sisällöillä, kuin myös virallisilla sivuillaan, pelissä olevan rotuja ja myös pelaajat keskenään puhuvat roduista. Näin ollen on mielekästä käyttää samaa termiä myös tutkimuksessa.

pelaajan valitsemasta hahmosta. Pelihahmon luonti alkaa siitä, että pelaaja valitsee kahdesta kilpailevasta ryhmittymästä, joko Liittoutuman tai Lauman. Tämä määrittää pelin sosiaalista aspektia, sillä vastapuolesta tulee vihollinen, jonka kanssa kommunikointi ei ole mahdollista, muuta kuin joidenkin eleiden osalta. Ryhmittymän valinnan jälkeen pelaaja valitsee ryhmittymästä haluamansa rodun, jota haluaa edustaa. Molemmilla puolilla rotuja on valittavissa seitsemän. Näistä seitsemästä rodusta 6 on rotuja, joita esiintyy vain jommassakummassa ryhmittymässä ja tämän lisäksi yksi rotu on kummassakin sama. Liittoutumassa valittavia rotuja ovat Human, Dwarf, Night elf, Gnome, Draianei, Worgen ja Pandaren. Laumassa valittavia rotuja ovat Orc, Undead, Tauren, Troll, Blood elf, Goblin ja Pandaren. Jokaisella näistä roduista on omia erityispiirteitä, oma kulttuuri sekä WoWin narratiiviseen historiaan eli loreen kirjoitettu historiansa.

Rodun valitsemisen lisäksi pelaaja valitsee pelihahmolleen vielä hahmoluokan (eng.*class*). Hahmoluokka vaikuttaa siihen millaisia taitoja pelaajalla on, joka näin vaikuttaa eniten valinnoista itse pelaamiseen. Hahmoluokka määrittää siis sen, millaisia kykyjä ja voimia pelaajalla on käytettävissä sekä millaista roolia pelihahmo voi toteuttaa. Se määrittää heidän vahvuutensa, heikkoutensa ja pelityylin. Hahmoluokat ovat rotukohtaisia eli kaikkia hahmoluokkia ei ole mahdollista pelata jokaisella rodulla. Hahmoluokan valintaa rajoittaa siis rodun valinta, koska tiettyjä hahmoluokkia on mahdollista pelata vain tietyillä roduilla. Hahmoluokkia on tällä hetkellä pelissä kaksitoista ja niillä on erilaiset roolit. Hahmoluokat ovat druid, hunter, mage, paladin, priest, rogue, shaman, warlock, warrior, death knight, monk ja demon hunter. Pelissä on kolme pääroolia: tank, healer ja damage dealer (DPS). Tankki on kestävä taistelija, joka suojelee ryhmää ottamalla vahingon itseensä. Healer on parantaja, joka pitää muut hengissä parantaen haavoja ja suojellen toisia pelaajia vahingolta. Damage dealerit keskittyvät nimensä mukaisesti tekemään vahinkoa vastustajaan. Osa hahmoluokista voi toteuttaa kaikkia näitä rooleja ja osa vain kahta tai yhtä roolia. Monilla pelaajilla on useampia pelihahmoja. Kun pelaaja on valinnut itselleen ryhmittymän, rodun ja hahmoluokan on hänellä tämän jälkeen mahdollisuus muokata pelihahmoaan vielä erilaisten ulkoisten ominaisuuksien osalta. Muokattavia ominaisuuksia ovat ihon väri, kasvojen piirteet, hiustyyli, hiusten väri. Rodusta riippuen valittavia vaihtoehtoja ovat myös lävistyksset, sarvet, piirteet ja kasvojen maalaukset.



Kuva 2. Hahmonvalinta. Kuvassa naispuolinen Night elf pappi. Ryhmittymän, rodun ja sukupuolen valintamahdollisuudet näkyvät kuvassa vasemmalla. Oikealla kuvassa on hahmoluokan valintapainikkeet. Kuva itse otettu. (©2004 Blizzard Entertainment, Inc.)

WoWin pelimaailma on valtavan laaja ja monipuolinen 3D kokonaisuus. Sen lisäksi, että maailma itsessään sisältää runsaasti tutkittavaa, mahdollistaa se myös erilaisia pelityylejä ja kiinnostuksen kohteita. Huolimatta pelaajien kiinnostuksen kohteista, on WoWin peruspohjana hahmon kehittäminen. Tämä tapahtuu kokemusta kasvattamalla ja hankkimalla parempia varusteita sekä taitoja. Kokemuksen kasvattaminen tarkoittaa sitä, että pelaaja ansaitsee kokemuspisteitä (eng.*experience points*), jotka kasvattavat pelaajan tasoa eli leveliä (eng.*level*). Pelaajat aloittavan hahmonsa kehittämisen, WoWin pelaajien termein levuttamisen, tasolta yksi. Viimeisen lisäosan *Battle of Azeroth* julkaisun jälkeen hahmon korkein mahdollinen taso on 120. Tasojen kasvaessa lisääntyvät hahmon taidot sekä mahdollisuudet toimia ja liikkua pelimaailmassa. Kokemuspisteet kertyvät tekemällä tehtäviä, osallistumalla taisteluihin toisia pelaajia vastaan (eng. *player vs player*, lyhenne PVP) ja tappamalla hirviöitä, pelaajien termein mökyjä (eng.*mobs*). Tasojen edetessä pelaajille avautuu mahdollisuus osallistua toisten pelaajien kanssa luolastoihin (eng.*dungeon*) ja ryhmätaisteluihin vastapuolta vastaan.

Pelaajan on mahdollista edetä korkeimmalle tasolle tehtäviä tehden ja hirviöitä tappaen yksin tai toisten pelaajien kanssa. Parhaat tavarat ja varusteet ovat kuitenkin saatavissa luolastoista, joihin pelaajat osallistuvat pienissä ryhmissä. Luolastoita on eri tasoisia ja haastavimpia näistä kutsutaan pelissä raideiksi (eng.*raid*). Osallistumaan raideihin pääsee raidi-killan kautta. Killat ovat pelaajien yhteisöjä/liittoja, jotka tekevät raid-ryhmien muodostamisesta helpompaa ja

muodostavat samalla pysyvän sosiaalisen keskusteluympäristön peliin. Kiltatyyppejä on raid-kiltojen lisäksi useita, kuten esimerkiksi sosiaalisia kiltoja, PVP-kiltoja ja roolipelikiltoja. Useilla raidi-killoilla on viikoittaisia säännöllisiä tapaamisaikoja. Killat voivat olla sosiaaliselta vuorovaikutukseltaan hyvinkin väljiä tai yhteisiä tapaamiskertoja ja keskustelua pelimaailmassa voi olla useita kertoja viikossa.

Hirviöiden tappaminen, luolastoihin ja haastavampiin raideihin osallistuminen on pelimaailmassa tapahtuvaa toimintaa, josta käytetään lyhennettä PVE, joka muodostuu englannin sanoista player versus environment, suomennettuna pelaaja vastaan ympäristö. PVE pelimuodossa pelaajan kontrolloima pelihahmo taistelee pelimaailman tietokoneen hallitsemissa vastuksissa vastaan. PVE kattaa suuren osan WoWissa tapahtuvasta toiminnasta ja se kiinnostaa monia wowittajia eli WoWin pelaajia, mutta on myös pelaajia, jotka keskittyvät pelatessaan enempi sen vastakohtaan PVP-pelimuotoon (eng.*player versus player*). PVP-pelimuodossa pelaaja taistelee toisia pelaajia vastaan. PVP-pelimuodossa on WoWissa tarjolla erilaisia vaihtoehtoja, kuten vapaasti pelimaailmassa oman puolen kanssa käytäviä kaksintaistoja (eng.*duel*), suljetuissa ympäristöissä tapahtuvia areenataisteluita, johon osallistutaan 2, 3 tai 5 tiimeissä ja isompia rajattuja taistelutanneralueita (eng.*battleground*), jossa ryhmittymän vastapuolet ottavat yhteen kilpailuhenkisessä taistelussa. Lisäksi pelaajien on mahdollista valita pääkaupungeissa osallistuvansa avoimen maailman PVP:hen (eng.*world PVP*) laittamalla päälle sotatilan (eng.*war mode*). Pelaajan ollessa sotatilassa vastapuolen ryhmittymän jäsenet voivat hyökätä pelaajan päälle pelimaailmassa koska tahansa, eikä ainoastaan tietyillä PVP:lle suunnatuilla alueilla. Sotatila on siis suunnattu pelaajille, jotka nauttivat vastapuolen hyökkäyksien tuomasta jännityksestä. Sotatilan ollessa pois päältä pelaaja välttyy hyökkäyksiltä tehdessään tehtäviä ja seikkaillessaan pelimaailmassa.

Edellä mainittujen pelimuotojen lisäksi osa WoWin pelaajista on keskittynyt RP eli roolipelipelaamiseen (eng.*roleplaying*). Usein roolipelaamiselle omistautuneet pelaajat ovat keskittyneet niille tarkoitetuille alueille pelissä, jossa pelaajat keskittyvät luomaan pelihahmoilleen roolin sekä esittämään tätä roolia vuorovaikutuksessa toisten kanssa.

Koska MMOPRG-peleillä kuten WoWilla on miljoonia pelaajia, on sen jakaannuttava erillisiin servereihin eli palvelimiin. Nämä serverit pyörittävät peliä

samanaikaisesti eri pelaajille.²⁷ Serverit pitävät yllä eri alueita (eng.*realm*), eräänlaisia toisia todellisuuksia tai vaihtoehtoisesti sanoen ilmentymiä pelistä. Jokainen todellisuus on siis kokonainen versio pelimaailmasta. Näillä toisilla todellisuuksilla on omat nimensä ja pelaajansa. Ennen pelihahmon luomista tai ryhmittymänvalintaa pelaaja valitsee itselleen todellisuuden, jossa hän pelaa. Oletusarvoisesti uudet pelaajat ohjataan luomaan hahmo aloittelijoiden suunnatulle todellisuudelle. Todellisuudet vaikuttavat osaltaan pelityyliin, sillä todellisuuksia on pelissä valittavana 2 tyyppiä. Nämä tyypit ovat normaali eli player versus environment (PVE) ja Roleplaying (RP). Käytännössä todellisuuden vaikutus pelaamiseen näkyy erilaisina painotuksina, sillä kummatkin todellisuudet tarjoavat samanlaisen edellä kuvatun pelimaailman. RP todellisuus on sama kuin PVE, mutta siinä on omat roolipelaamiseen tarkoitetut sääntönsä, jotka koskevat hahmon nimeämistä pelimaailmaan sopien sekä pelihahmon roolissa pysymistä.

World of Warcraftia on mahdollista pelata maantieteellisesti offline-maailmassa tietyillä alueilla (eng.*region*). Pelattavat alueet ovat Amerikka, Eurooppa, Kiina ja Korea. Pelaajien pelitilit (eng.*account*) ovat sidottuja tiettyyn alueeseen ja mahdollistavat näin pääsyn vain sen alueen todellisuuksiin. Jokaisella alueella on oma valikoimansa erilaisia todellisuuksia, joita esittelin edellä. Pelaajan tilin kuuluminen tiettyyn alueeseen vaikuttaa siihen, keiden ihmisten, kulttuurien ja kansakuntien kanssa pelaajat ovat tekemisessä. Oma tutkimukseni keskittyy Euroopan alueeseen, jossa peliä on mahdollista pelata englanniksi, venäjäksi, rankaksi, saksaksi, espanjaksi, portugaliksi ja italiaksi. Suomalaiset pelaajat pelaavat peliä yleensä englannin kielisissä todellisuuksissa, joissa on pelaajia ympäri Eurooppaa.

WoW on pysyvä, alati liikkeessä oleva ympäristö. Tämä tarkoittaa sitä, että kun pelaaja kirjautuu ulos, jatkuu pelimaailman olemassaolo toisten pelaajien toimiessa siellä. Pelaajan seuraavan kerran kirjautuessa saattaa esimerkiksi joku pelaaja olla tappanut harvinaisen hirviön, joka ilmestyy vain harvoin tai toinen pelaaja on voinut ostaa huutokaupasta pelaajan myymän tavarat. Pelimaailma on liikkeessä myös pelin tekijöiden kautta. Tämä ilmenee pelissä muun muassa erilaisilla tapahtumilla (eng.*event*), jotka muuttavat peliympäristön ulkoasua. Esimerkiksi halloweenina pelimaailmasta löytää kurpitsoja ja jouluna kuusia ja lahjapaketteja. Myös uudet päivitykset ja lisäosat muokkaavat pelimaailmaa tuoden

²⁷ Geraci 2014, 17.

esimerkiksi uusia alueita peliin ja muokaten vanhoja.

4.3. Virtuaalimaailma kulttuurina

Koska massiivinen monen pelaajan online-roolipeli WoW on virtuaalinen maailma, on tärkeää avata sitä, millaisesta näkökulmasta aion tässä pro gradussani digitaalisten pelien tutkimusta lähestyä. Gradu-seminaarissa käsittelin tätä aihetta alustavasti jo seminaariin liittyvässä esseessä, ja osa tämän kappaleen sisällöistä on silloisen tarkastelun tuloksia.

Nykyään suurin osa tutkijoista ymmärtää, että digitaaliset pelit eivät ole vain yksittäisiä instrumentteja, vaan myös merkittävä osa vallitsevaa kulttuuria. Tästä katsontatavasta kertovat myös monet viimeaikaiset kirjat ja artikkelit.²⁸ Näistä esille esimerkkinä nostan suomalaisen Tampereen yliopiston informaatiotutkimuksen ja interaktiivisen median professorin Franz Mäyrän vuonna 2008 julkaistun teoksen: *An Introduction to Game Studies – Games in Culture*.

Jo ennen näitä tutkimuksia J.C. Henz otti jo vuonna 1997 kirjassaan *Joystick Nation* edellä mainitun lähestymistavan, jolle myöhemmät tutkijat rakensivat omat tutkimuksensa. Henz tutki roolipelejä, joita enenevässä määrin pelattiin sekä pelataan virtuaalisessa maailmassa. Oleellista on, että samalla hän tutki myös pelin tekijöiden tai toisin sanoen virtuaalimaailman rakentajien kulttuuria, jotka luovat pelin koodin.²⁹ Amerikkalaisen mediatutkijan Henry Jenkinsin mukaan ”pelin koodaajien kulttuuriin tutustuminen on vähintään, jos haluaa ymmärtää, missä meidän kulttuurimme on.”³⁰ Mielestäni hän on oikeassa siinä mielessä, että mikäli haluamme tuntea kulttuurimme leviämisen – niin pelaajien kuin virtuaalimaailmojen koodaajien toimesta – sen eri osa-alueet sekä vaikutukset kauttaaltaan, on virtuaalimaailmojen tutkiminen tärkeää.

Virtuaalimaailmoissa niiden vuorovaikutteinen luonne tekee pelistä sekä koukuttavan, mutta myös suurentaa pelien kulttuurillista merkitystä. Monen pelaajan virtuaalimaailmat jäljittelevät todellisen offline-elämän eli verkkomaailman ulkopuolella eletyn elämän tapahtumia. WoWissa tai muissa massiivissa monen pelaajan online-peleissä vuorovaikutus ei tapahdu pelkästään tietokoneen laitteiston ja koodatun pelimaailman sekä ympäristön kanssa, vaan

²⁸Vallikatt 2014, 23.

²⁹ Viitattu: Vallikatt 2014, 23.

³⁰ Raessens 2006, 52. Lainausta on ruotsissa vuonna 2005 pidetystä väittelytilaisuudesta, jossa pelitutkijat Espen Aarseth ja Henry Jenkins kohtasivat.

myös toisten pelaajien kesken peliympäristössä. Filosofian tohtorin väitöskirjassaan *Virtually Religious – Myth, Ritual and Community in World of Warcraft* Jose Vallikatt toteaa, että tämä tekee pelikokemuksesta yhteisöllisen tapahtuman. Thomas Schott and Maria Kambourin (2006) mukaan sosiaalisuus usein laajenee pelin virtuaalisesta todellisuudesta pelaajien todelliseksi maailmaksi.³¹ Jose Vallikattin esille tuoma toisten pelaajien kanssa peliympäristössä oleminen ja sen yhteisöllistävä vaikutus on oleellinen osa niin virtuaalipelimailman ymmärtämistä, kun myös sen luonnetta. Voisinkin ainakin oman WoWin pelaamiskokemukseni pohjalta todeta, että juuri toisten kanssa pelaaminen – pelin vuorovaikutteinen ja dynaaminen luonne – tekevät virtuaalipelistä yhteisöllisen kokemuksen. Samalla pelin vuorovaikutteinen luonne sekä sen luoma dynaamisuus tekee pelistä elävän kulttuurin kaltaisen tilan, joka, kuten edellä mainittiin, on myös iso osa pelin koukuttavuutta.

Kulttuurinen lähestymistapa yhdistää näkökulmia eri tieteenaloilta ja on mukana luomassa näkökulmaa laajempaan median sosiaalisuuden ja kulttuurin tutkimukseen. Kulttuuriset ulottuvuudet pelitutkimuksessa ovat tuoneet pelitutkimukseen monia uusia lähestymistapoja sekä huolenaiheita. Edellä mainittu kuvastaa suurempaa yhtenäistä avoimuutta kontekstia kohtaan ja myös suurempaa monitieteellistä vapautta tutkia virtuaalipelimailmaan liittyviä asioita ilman sitä, että olisi rajoitettu tiettyyn tieteelliseen määritelmään tai metodologiseen jäykkyyteen. Kulttuuriset ulottuvuudet ovat yhteydessä viimeaikaiseen kulttuuriseen muutokseen sosiaalitieteiden tutkimuksessa, joka katsoo median olevan suhteessa maailmaan sekä heijastavan maailman asioita ja tapahtumia. Samalla media tarjoaa asioille ja tapahtumille uuden kontekstin, jossa yksilöt voivat vuorovaikutuksessa toistensa kanssa ilmaista erilaisia näkökulmia ja tulkintoja. Kulttuurisessa lähestymistavassa voidaan valita yksi tai täydentävästi toisiinsa liittyviä näkökulmia ymmärtää videopelejä. Videopelit voidaan nähdä tekstinä, tilana, toimintana, rituaalina, ohjaavana välineenä tai psykologisena- ja ekonomisena voimana.³² Massiivisen monen pelaajan online-roolipeli WoWin kannalta näen tärkeimpinä näkökulmina tämän tutkimuksen kannalta virtuaalipelit tilana ja toimintana, joita avaan seuraavaksi.

Yksi tapa tarkastella virtuaalimaailma on siis ymmärtää se käytännön ja kulttuurin kautta. Oleellista on huomioida, että tässä näkökannassa digitaalisilla

³¹ Vallikatt 2014, 23; Schott & Kambourin 2006, viitattu Vallikatt 2014,23.

³² Vallikatt 2014, 24; McAllister 2004, viitattu Vallikatt 2014.23.

peleillä nähdään olevan potentiaali luoda käytäntöjä, jotka saavat ihmiset toimimaan niin, että he luovat todellisuutta. Tämä tapa ymmärtää mediaa käytäntöjen kautta, on tullut käsittelyyn tutkijoiden keskuudessa sekä tutkimuksissa viime vuosien aikana. Päämääränä tässä lähestymistavassa ei ole ymmärtää, miten media vaikuttaa ihmisiin, vaan se keskittyy siihen, miten ihmiset toimivat suhteessa mediaan. Pelien arvo ja merkitys kulttuurillisina ihmisten tuottamina tuotteina ymmärretään parhaiten, kun tarkastellaan sitä, miten ne ovat kulttuurillisesti tuotettu ja käytetty sosiaalisiin suhteisiin.³³ Oleellista on tiedostaa, että sen lisäksi, että varsinaisessa pelin koodissa peliin on koodattu koodaajien kautta kulttuuria, niin myös pelaaminen itsessään tuo peliin pelaajien kautta pelaajien arvoja ja kulttuurillisia tapoja. Erittäin mielenkiintoista tämä on monen pelaajan online-roolipeleissä kuten WoWissa, jossa eri kulttuurien arvot ja tavat kohtaavat.

Tärkeä osa pelaamista on siis mahdollisuus toimia sekä olla sisällä pelimaailmassa. Toisin sanoen pelaajat ovat agentteja, jotka nauttivat toiminnastaan usein monipuolisessa pelimaailmassa, kuten Jose Vallikatt väitöskirjassaan *Virtually Religious – Myth, Ritual and Community in World of Warcraft* tutkija Tanya Krzywinskan ja professori Kurt Squiren argumentteihin pohjautuen esittää.³⁴ Pelaajien on mahdollista muuntaa pelin luonnetta WoWissa rakentamalla ja käsittelemällä omia pelihahmojaan – heidän on mahdollista toimia tietyn rajoituksen pelimaailmassa haluamallaan tavalla. Tämän lisäksi pelaajien on mahdollista luoda omia aseitaan ja erilaisia esineitä.

Pelissä on siis mahdollista nähdä ulkoapäin tulevia, mutta myös sisäsyntyisiä pelille ominaisia piirteitä, jotka ovat vuorovaikutuksessa keskenään. Toisin sanoen pelaajat tuovat oman pelaamisensa sisäsyntyiseen pelaamiseen.³⁵ Nämä puolet yhdessä vuorovaikutuksessa muovaavat pelissä esiintyvää kulttuuria.

Modernit virtuaalipelit yhdistelevät intertekstuaalisia, kulttuurisia ja epistemologisia elementtejä pelikokemukseen. Kulttuurintutkimukset ovat tutkineet useita erilaisia ulkoapäin tulevia pelaamisen ulottuvuuksia. Tällaisia ovat muun muassa pelaajan pelihistoriat ja se kuinka fantasia sekä nautinto ovat määritelty todellisuuksien rakenteissa ja pelaamiskokemuksissa. Lisäksi on tutkittu muun muassa identiteettiä ja kuvitteellista etnisyyttä, joka on sidoksissa tiettyyn virtuaaliseen ja kuvitteelliseen sijaintiin. Tutkimuksen kohteena ovat olleet myös

³³ Vallikatt 2014, 24–25.

³⁴ Vallikatt 2014, 25.

³⁵ Vallikatt 2014, 25.

virtuaalimaailman kulttuurinen asuttaminen sekä hautajaisten, kihlausten ja häiden esiintyminen virtuaalisessa pelimaailmassa.³⁶

Edellä mainittujen seikkojen takia pelejä on tutkittu kulttuurisena tilana ja niiden ominaista monipuolisuutta on pohdiskeltu. Viimeksi mainittu näkyy siinä, että pelejä ei ole nähty utopistisena tilana, vaan tilana, joka on olemassa ajan sosiaalisessa kontekstissa ja materiaalisessa tilassa. Ne on nähty myös mahdollisuuksien tilana tai tiloina, jossa voi pelata sekä pelata jonkun kanssa.³⁷

Kuten Jose Vallikatt väitöskirjassaan *Virtually Religious – Myth, Ritual and Community in World of Warcraft* esittää, toinen tärkeä pelien kulttuuriseksi ilmiöksi ymmärtämiseen vaikuttava tekijä liittyy niiden sijaintiin laajemmassa sosiaalisessa ja kulttuurisessa pelin ymmärtämisessä. Pelaaminen itsessään on yleinen, laaja-alainen ja syvä aspekti ihmisen käyttäytymisessä ja tällaisena se on myös kriittinen elementti pyrittäessä ymmärtämään ihmisten luontoa, hyvinvointia ja itsetietoisuutta.³⁸

Pelillä on syvempi merkitys sääntöjen ja sen ohjelmoidun koodin takana. Se on paikka, jossa ihmiset laajentavat heidän omien kykyjensä mahdollisuuksia.³⁹ Tämä tarkoittaa WoWissa sitä, että ihmisillä on mahdollisuus toimia ja tehdä asioita tavalla, joka ei olisi offline-tilassa olevassa reaali maailmassa mahdollista. Heidän hahmonsa on kykenevä muun muassa kuolemattomuuteen, taisteluun, taikoihin, temppuihin, villieläinten kouluttamiseen ja lentämiseen. Henkilöstä tulee siis enemmän kuin itsensä, joka hän on offline-maailmassa.

Pelin ymmärtäminen sekä pelin kokemuksellisen ulottuvuuden että pelaamisen kulttuurisen kontekstin ulottuvuuden kautta tarjoaa kokonaisemman ymmärryksen peleistä ja niiden merkityksestä yhteisössä. Nämä toisiaan täydentävät ulottuvuudet voidaan erotella sisäsyntyiseksi ja ulkosyntyiseksi. Ensin mainittu viittaa tässä tapauksessa peliin liittyviin pelaamisen motiiveihin ja siihen kuinka säännöt rakentavat kokemusta pelaamisesta. Jälkimmäinen viittaa pelin kulttuuriin arvoihin. Se viittaa siihen, kuinka peli ja pelaaminen liittyy ja on suhteessa kulttuuriseen maailmaan, mikä tekee pelistä sekä pelaamisesta viimeistellyn ja muuttuvan representaation sekä kokemuksen – se luo peliin ideologiaa ja nautintoa. Pelin viimeistelty luonne viittaa siihen, että se on ikään kuin

³⁶ Vallikatt 2014, 25. Krzywinska, 2006b; Pearce & Artemesia, 2008; Pearce 2006; Shim 2010, viitattu Vallikatt 2014, 25.

³⁷ Dovey & Kennedy 2006, 29; Newman, 2004, 111; Vallikatt 2014, 25.

³⁸ Vallikatt 2014, 25–26.

³⁹ Vallikatt 2014, 26.

irrotettu offline-maailman tavallisista tapahtumista erilaisilla tavoilla, jossa osallistujat eli pelaajat keskittyvät merkityksiin, jotka löytyvät näistä tapahtumista. Pelin on mahdollista täydellistää ja viimeistellä näiden tapahtumien kohtaamista ja ratkaisemista. Pelin muuntuva luonne taas merkitsee sitä, että peli on mahdollista nähdä liittyvän offline-maailman objekteihin ja toimintaan.⁴⁰

Pelin ulkosyntyinen ulottuvuus on mahdollista laajentaa vielä kahteen erilaiseen pelin ulottuvuuden muotoon: 1. Heijastava pelaaminen, jossa pelaajat heijastavat ja ilmaisevat kommunikaation, jakamisen ja keskustelun kautta erilaisia sisäsyntyisen pelin aspektoja. 2. Laajentava pelaaminen, jossa pelaajat ylittävät alkuperäisen pelin rajat ja muuntavat tai muokkaavat pelin sisäsyntyistä maailmaa. Tätä kautta he tuottavat peliin aiheita, jotka laajentavat pelin kontekstia ja menevät näin alkuperäisen pelin kontekstin ylitse.⁴¹ Juuri tässä edellä mainitussa mielessä, voi havaita, että peli on alati dynaaminen tila, jossa pelaajat muuntavat ja muovaavat toiminnallaan peliä luoden samalla peliin arvoja ja moraalisia sääntöjä. Omassa persoonassa, joka välittyy pelihahmon sekä kommunikaation kautta, jokainen pelaaja tuo peliin myös oman kulttuurisen kontekstinsa sekä persoonansa, arvomaailmansa, maailmankatsomuksensa, sukupuolensa ja ikänsä. Tämä tekee pelimaailmansa dynaamisen ja värikkään tilan sekä ympäristön.

Kuten edellä on voinut huomata, kulttuurinen lähestymistapa pelitutkimukseen menee myöskin tarpeellisen strukturalistisen eli rakenteellisen analyysin yli, joka tarkastelee, mitä peli on ja millaisia sisältöjä ja elementtejä se sisältää. Kulttuurinen lähestymistapa katsoo peliä kulttuurisena, kontekstuaalisena, dynaamisena aktiviteettina, jossa pelaajat osallistuvat sekä kytkeytyvät merkityksen rakenteeseen. Kulttuurinen lähestymistapa ei ole korvannut narratiivista lähestymistapaa, joka keskittyy pelin kertomuksiin, juoneen, kuvitteellisen maailmankuvan asetelmaan, hahmoihin ja myytteihin. Se ei ole myöskään korvannut ludologista lähestymistapaa, jossa keskitytään pelin sääntöihin, pelaajiin ja pelaamiseen pelin keskeisinä elementteinä. Sen sijaan kulttuurinen lähestymistapa on liittänyt aikaisempiin lähestymistapoihin uuden ulottuvuuden. Viime aikoina narratogisen ja ludologisten lähestymistapojen kautta tutkivien tutkimukset ovatkin näyttäneet merkkejä mukautumisesta myös toisenlaisiin näkökantoihin. He ovat tunnustaneet, että ottamalla mukaan laajempia analyysin lähestymistapoja, voi auttaa rakentamaan uusia tieteellisiä

⁴⁰ Henricks 2010, 31; Vallikatt 2014, 27.

⁴¹ Vallikatt 2014, 27. Sutton-Smith 1997, 17.

lähestymistapoja tai luomaan hybridisiä lähestymismuotoja. Esimerkkejä tämänkaltaisista tutkimuksista ovat muun muassa amerikkalaisten Pat Harrigan ja Noah Wardrip-Fruinin vuonna 2007 julkaistu kirja *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media* sekä Geoff Kingin ja Tanya Krzywinskan vuonna 2006 julkaistu kirja *Tomb Raiders and Space Invaders: Videogame Forms and Contexts*.⁴² On mahdollista argumentoida, että kulttuurinen lähestymistapa on laajentanut ymmärrystämme virtuaalimaailmojen eri vivahteista ja avartanut niiden kokonaiskuvaa sekä ominaista luonnetta. Kuten kaikessa tutkimuksessa myös virtuaalipelien tutkimuksessa eri näkökulmien tarkasteleminen mahdollisimman laajasti ja syvällisesti on tärkeää, jotta saadaan mahdollisimman kattavaa tietoa ilmiöstä. Kulttuurinen lähestymistapa antaa myös mahdollisuuden tarkastella virtuaalimaailmaa kulttuurina, jossa uskonnon ulottuvuudet ovat yksi osa tätä kulttuuria. Seuraavaksi avaan mistä uskonnon viitekehyksestä aion tutkimuksessa WoW:n pelimaailmaa ja sen pelaajien havaintoja sekä kokemuksia tarkastella.

5. Tutkimuksen metodologinen viitekehys

Pohdiskellessani teoriapohjaa tutkimukselleni, oli minulla ajatus teoriapohjasta, joka sitoisi tutkimukseni uskontotieteelliseen tutkimukseen. Toinen tärkeä tekijä oli se, että teoreettinen kehys rajaisi sekä mahdollistaisi tutkimuksen tuloksia mielekkäällä tavalla. Mahdollistamisella tarkoitan tässä yhteydessä sitä, että teoriapohja mahdollistaisi uskonnollisten elementtien tutkimisen eräänlaisina omina osa-alueinaan. Oman pelikokemukseni pohjalta olin ennalta havainnoinut WoW:n sisältävän paljon erilaisia uskonnollisia elementtejä. Ajatuksena oli löytää teoriapohja, joka mahdollistaisi näiden uskonnollisten elementtien tarkastelun pelaajien omissa havainnoissa ja kokemuksissa sitomatta näitä elementtejä kuitenkaan suoraan uskonnoksi tai yhden määritelmän alle.

Seuraavaksi kysymykseksi nousi näin se, miten määrittelen tutkimuksessani uskonnon. Kuten Jose Vallikatt väitöskirjassaan *Virtually Religious – Myth, Ritual and Community in World of Warcraft* toteaa, uskonnon määritteleminen on haasteellista tutkimuksessa, jossa pyritään tunnistamaan ja tarkastelemaan uskonnollisia ulottuvuuksia suositusta sekulaarisesta pelistä, joka ei määrittele itseään uskonnolliseksi. Hän toteaa, että, uskonto on monimutkainen ja monimuotoinen ilmiö. Tämän monimuotoisuuden ja moninaisuuden takia pyrkimys sisällyttää kaikki uskonnolliset ilmiöt yhteen määritelmään johtaa mahdollisesti

⁴² Vallikatt 2014, 19-21, 27-28.

siihen ongelmaan, että monet uskonnon sosiaalisen todellisuuden aspektit ja ulottuvuudet jäivät määritelmän ulkopuolelle.⁴³ Koska tarkoitukseni on kuvata sitä, kuinka erilaiset uskonnon traditionaaliset elementit, aspektit ja ulottuvuudet näkyvät pelaajien havainnoissa pelimaailmasta, halusin välttää Jose Vallikattin edellä mainitsemaa pyrkimystä sisällyttää uskontoa tutkimuksessani jonkinlaiseen yhteen määritelmään. Tavoitteenani oli, että pelaajilla olisi mahdollisuus havainnoida pelimaailman erilaisia uskonnon elementtejä mahdollisimman laajasti, sulkematta mahdollisia elementtejä tai ulottuvuuksia havainnoinnin ulkopuolelle.

Pohdiskellessani tutkimukseni metodologista viitekehystä mietin myös sitä, miten pystyisin välttämään tai ainakin vähentämään pelaajien mahdollisia negatiivisia ajatuksia WoW:n uskontoihin liittyvän sisällön tarkastelemisesta. Tiedostin, että uskonto aiheena saattaisi monelle vastaajista olla hankala, arkaluontoinen ja osalle myös negatiivinen. Tutkimuskysymykseni WoW:n uskonnon ulottuvuuksista ja niiden merkityksistä pelikokemukseen sekä tutkimukseni sidonnaisuus uskontotieteen tutkimukseen saattaisi näin herättää osassa pelaajissa kielteisiä tunteita. Joidenkin pelaajien kohdalla tämä saattaisi johtaa vastaamattomuuteen. Edellä mainitusta ajatuskulusta seurasi se, että pyrin käyttämään tutkimuksessani mahdollisimman neutraalia näkökulmapohjaa. Neutraalilla tarkoitan sitä, että haastateltavat pelaajat eivät kokisi heille mahdollisesti tärkeää peliä määriteltävän uskonnoksi, uskonnolliseksi tai vaihtoehtoiseksi uskonnollisuudeksi.

Edellä käydyn ajatuskulun tuloksena päädyin käyttämään tutkimukseni metodologisena viitekehystenä Ninian Smartin seitsemää uskonnon ulottuutta, jonka sisältöä, sopivuutta tutkimukseeni ja käyttöä tutkimuksessani avaan seuraavaksi.

5.2. *Ninian Smart ja uskonnon ulottuvuudet*

Skotlantilainen uskontotieteilijä Ninian Smart jaotteli seitsemän ulottuvuutta, jotka luonnehtivat uskonnon yleisluonteisempia rakenteita. Hänen tarkoituksenaan oli auttaa hahmottamaan uskontoja sellaisina, kun ne maailmassa esiintyvät.⁴⁴ Nämä ulottuvuudet ovat:

⁴³Vallikatt 2014, 41.

⁴⁴ Smart 2005, 14–23.

1. Käytännön ja rituaalien ulottuvuus

Säännönmukaisia, yhteisöllisiä ja uskonnolliseen perinteeseen perustuvia toimituksia.

2. Kokemuksen ja tunteen ulottuvuus

Kokemukset, jota on jollain tavalla erotettavissa profaaleista eli tavallisista ja arkipäiväisistä asioista sekä kokemuksista.

3. Kertomusten ja myyttien ulottuvuus

Myytti on jollain tavalla pyhä tarina, joka välittää tietoa ihmiskunnan ja maailman tapahtumista.

4. Opin ja filosofian ulottuvuus

Uskontojen opillinen ja filosofinen sisältö.

5. Etiikan ja säädösten ulottuvuus

Ulottuvuus käsittää sääntöjä ja ohjeita siitä, miten tulee toimia suhteessa muihin ihmisiin ja jumaluuteen.

6. Yhteisöjen ja instituutioiden ulottuvuus

Erilaiset organisoitumisen muodot, joita uskonnoilla on. Päämäärien ja mielenkiinnon kohteiden kautta muodostuva ihmisryhmä.

7. Materiaalinen ulottuvuus.⁴⁵

Uskonnon ilmeneminen materiassa.

Ninian Smartin mukaan, ”keskeisenä ajatuksena ulottuvuuksien luettelussa on se, että voimme antaa tasapainoisen kuvauksen niistä liikkeistä, jotka ovat elähdyttäneet ihmismieltä ja ottaneet sijansa yhteiskunnan muovaamisessa.” Hänen mukaansa tämä muodostaa kuvauksen, joka ei aliarvioi ideoiden tai käytäntöjen esiintymistä kokonaisuudessa.⁴⁶

Mielestäni Ninian Smartin uskonnon ulottuvuudet ovat hyvä lähestymistapa tarkastella uskontoa World of Warcraftissa, koska ne mahdollistavat

⁴⁵ Smart 2005, 14–23.

⁴⁶ Smart 2005, 14–23.

hyvin uskonnollisten elementtien tarkastelun laaja-alaisemmin. Se ei supista uskontoa esimerkiksi pyhyyteen tai uskomuksiin vaan tarjoaa mahdollisuuden tutkia pelimaailman erilaisia uskonnon ulottuvuuksia ja elementtejä. Näin uskonnon ulottuvuudet näyttäytyvät omina osa-alueinaan, vaikka ovatkin samalla osa virtuaalimaailmaa, sen kulttuuria ja mahdollisesti laajempaa offline-maailman uskonnollista traditiota. Ninian Smartin uskonnon ulottuvuuksien jaottelu tutkimuksen pohjana mahdollistaa myös laajemman kulttuurisen lähestymistavan pelitutkimukseen. Vaikka uskonnon ulottuvuudet käyvätkin osin läpi pelin rakenteita, uskonnollisten edustuksien ja elementtien muodossa, menee teoriapohja myös strukturalistisen eli rakenteellisen analyysin yli. Se tarkastelee myös pelaajien peliin tuomia omia kulttuurisia rakenteita sekä laajempaa uskonnollista kulttuurista traditiota peliin koodattujen elementtien muodossa. Näin pelin ja toisaalta myös haastatteluni voi nähdä kulttuurisena ja dynaamisena aktiviteettina, jossa pelaajat osallistuvat sekä kytkeytyvät merkityksen rakenteeseen.

Ninian Smartin uskonnon ulottuvuuksien jaottelu mahdollistaa myös sen, että pelaajilla on mahdollisuus kuvata havainneensa vain joitakin ulottuvuuksia. Se, että uskonnon ulottuvuuksia on useita, saattaa luoda myös enemmän variaatiota haastattelun tuloksissa: yksi pelaaja on saattanut huomata pelissä jonkun aspektin ja toinen taas ei ole huomannut tätä, vaan jonkun toisen. Näin ollen laadullisen tutkimuksen luonteen omaisesti, tarkoitus ei ole myöskään olettaa, että kaikki tutkimukseen vastaavat pelaajat olisivat huomioineet pelatessaan jokaisen ulottuvuuden olemassaolon.

Ninian Smartin seitsemän uskonnon ulottuvuutta toimii tutkimuksen linsseinä, joiden kautta peliä ja haastattelutuloksia tarkastellaan tai haravan seitsemänä piikkinä, jotka haravoivat pelin ja haastattelun läpi. Ne rajaavat tutkimuksen sisältöä ja samalla myös toimivat aineiston analysointivaiheessa tarkasteltavina käsitteinä. Tutkimuksen keskittyminen näihin seitsemään ulottuuteen sekä rajaa, että mahdollistaa aineiston synnyn ja tarkastelun tuloksineen. Näiden ulottuvuuksien valitsemisen ei ole tarkoitus esittää, että juuri tämä olisi se, mitä uskonto on. Ulottuvuudet ovat valittu tutkimuksen metodologiseksi viitekehyykseksi tiettyyn tarkoitukseen. Tarkoitus ei näin ole esitellä yhtä uutta uskonnon todellisuutta tai kuvata World of Warcraftia uutena uskontona, vaan tutkia tapaa, jolla uskonnolliset ulottuvuudet tulevat näkyväksi ja ovat muotoutuneet kyseisessä virtuaalitodellisuudessa. Tarkoitus on siis tarkastella kulttuuristen elementtien päällekkäisyyttä tai mahdollisesti laajentumista

pelimaailmaan sekä pelaajien kokemuksellista suhdetta näihin ulottuvuuksiin.

6. Tutkimuksen metodologia ja aineisto

Tutkimukseni on kvalitatiivinen eli laadullinen tutkimus. Analyysin metodina tutkimuksessani käytetään sisällönanalyysiä. Tutkija Timo Laine on esittänyt rungon laadullisen sisällönanalyysin etenemisen kuvaamiseksi. Tämän pohjalta, hieman muokattuna, mutta kuitenkin hyvin samanlaisena Anneli Sarajärvi ja Jouni Tuomi, ovat kirjassaan *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi* esittäneet kuvauksen laadullisen sisällönanalyysin tutkimuksen etenemisestä. Kuvaus, toisin sanoen sisällönanalyysin vaiheet ovat pääpiirteittäin seuraavat: 1. Päädetään mikä aineistossa kiinnostaa 2. Käydään läpi aineisto, josta erotetaan ja merkitään ne asiat, jotka sisältyvät tutkijan kiinnostukseen. Tämän jälkeen kaikki muu jätetään tutkimuksen ulkopuolelle ja merkityt asiat kerätään yhteen erilleen muusta aineistosta. 3. Aineisto luokitellaan, tyypitellään tai teemoitetaan. 4. Lopuksi kirjoitetaan yhteenveto.⁴⁷

Aineiston luokittelussa käytän tutkimuksessani teemoittelua, jossa painotus on siinä, mitä kustakin teemasta on sanottu. Näin laadullinen aineisto pilkotaan, ryhmitellään erilaisten uskonnon ulottuvuuksien havaintojen ja merkityskokemusten aihepiirien mukaan. Aineistosta etsitään tiettyä teemaa kuvaavia näkemyksiä.⁴⁸

Anneli Sarajärvi ja Timo Jouni esittävät edellä mainitussa kirjassaan Timo Eskolan jaottelun laadullisen analyysin muodoista. Timo Eskola jaottelee laadullisen analyysin aineistolähtöiseen, teoriasidonnaiseen ja teorialähtöiseen. Anneli Sarajärvi ja Timo Jouni käyttävät teoriasidonnaisesta nimitystä teoriaohjaava, joka viittaa samantyyppiseen analyysimotoon, jolloin nimiä voi käyttää analogisesti. Tutkimukseni laadullisen analyysin muoto sijoittuu jaottelussa – aineistolähtöinen, teoriaohjaava ja teorialähtöinen analyysi – jonnekin teoriaohjaavan ja teorialähtöisen välimaastoon. Tutkimukseni on luonteeltaan teoriaohjaavaa, mutta siinä voi nähdä myös vivahteita teorialähtöisestä tutkimuksesta. Teoriaohjaavassa analyysissä aineistolla on teoreettisia kytkentöjä, jotka voivat toimia apuna analyysissä, mutta analyysi ei tapahdu suoraan pelkästään niiden pohjalta. Ninian Martin uskonnon ulottuvuuksien jaottelu toimii tutkimuksessani apuna aineistoa rajatessa ja sitä luodessa, jolloin aineisto on

⁴⁷ Sarajärvi & Tuomi 2002, 116–119.

⁴⁸ Sarajärvi & Tuomi 2002, 116–121.

oikeastaan osin jo valmiiksi kysymysten pohjalta jaoteltu tiettyihin ulottuvuuksiin, mikä taas on tyypillistä teorialähtöisessä tutkimuksessa. Kuitenkin vaikka pelaajien havaintokategoriat ovat ennalta rajattuja varsinaisessa analyysissä pelaajien havaintoja ja merkityksen antoja tarkastellessa tutkimusta tehdään aineistolähtöisesti, eikä merkityksen antoja sidota teoriaan, vaan niitä tarkastellaan puhtaasti aineistolähtöisesti erilaisina aineistosta nousseina kokemusteemoina. Vaikka analyysistä on tunnistettavissa aikaisemman tiedon vaikutus, ei aikaisemman tiedon merkitys ole tutkimuksessani teoriaa testaava, vaan pikemminkin ulottuvuudet toimivat uusia ajatuksia luovina ja aukovina.⁴⁹

Aineistona tutkimuksessa toimii suurimmalta osalta verkkokyselylomakkeella tehty suomalaisten pelaajien haastattelu, jonka toteuttamista esittelen seuraavassa luvussa tarkemmin. Tämän lisäksi aineiston tarkastelun tukena olen käyttänyt omia kenttäpäiväkirjojani sekä kahta WoW:n taustarinaa lorea käsittelevää pelaajien ylläpitämää verkkosivustoa Wowpediaa⁵⁰ ja Wowheadia⁵¹, joiden linkit myös Blizzard entertainment on julkaissut virallisilla sivustoillaan⁵². Nämä sivustot toimivat tukena tarkasteltaessa pelin taustarinaa lorea pelaajien vastauksissa.

7. Tutkimuksen toteuttaminen

Huomasin haastatteluja suunnitellessani, että niiden toteuttamiseen olisi erilaisia vaihtoehtoja. World of Warcraftissa on mahdollista keskustella chatin tai kuulokkeiden kautta toisten pelaajien kanssa. Yksi mahdollinen vaihtoehto olisi näin ollut toteuttaa haastattelut pelimaailmassa. Kuitenkin huomasin pian pohtivani toteutuksen mahdollisia ongelmia. Tutkimukseni rajautuessa nimenomaan suomalaisiin WoW:n pelaajiin, muodostui ensimmäiseksi ongelmaksi suomalaisten pelaajien jakautuminen eri todellisuuksiin. Näin juuri suomalaisten pelaajien tavoittaminen luomalla pelihahmo muutamaa todellisuuteen saattaisi osoittautua haasteelliseksi. Haastatteluja suunnitellessani aloin myös pohtia sitä, että pelimaailmaan sisään kirjautuessa pelaajien motivaationa on pelata sekä/tai seurustella toisten pelaajien kanssa. Tämä saattaisi mahdollisesti rajoittaa kiinnostusta pohdiskella vastauksia haastattelukysymyksiin online-tilassa.

⁴⁹ Sarajärvi & Tuomi 2002, 121–127, 166–167.

⁵⁰ About the wiki *s.a.*, mukaan Wowpedia on perustettu 17 lokakuuta 2010 ja sitä ylläpitää Curse, joka on iso MMORPG pelaamisen ja yhteisön lähde.

⁵¹ What is Wowhead? *s.a.*, mukaan Wowhead on julkaistu joulukuussa 2005 pyrkimyksenä tehdä pelaajien pelaamisesta nautittavampaa tarjoamalla ohjeita, työkaluja ja informaatiota.

⁵² News *s.a.*.

Kolmantena haasteellisuutena mieleeni nousi pelaajien tavoittaminen pelimaailmassa pienen chatti-ikkunan kautta. Mahdollisena ongelmana tässä olisi haastattelupyynnön hukkuminen yleisen chatin muihin teksteihin sekä jälleen myös suomalaisten pelaajien jakautuminen eri todellisuuksiin, joissa on omat chatti-ikkunansa.

Lopulta päädyin siihen tulokseen, että kontaktin saaminen juuri suomalaisiin pelaajiin, jotka olisivat lisäksi halukkaita osallistumaan tutkimukseen, muodostuisi pelimaailmassa suhteellisen haasteelliseksi ja aikaa vieväksi. Edellä käydyn ajatuskulun tuloksena päädyin toteuttamaan aineiston keruun verkkoon laitettavaa kyselylomaketta käyttäen, vaikka se ei ole laadullisen tutkimuksen historiassa perinteisin tai tyypillisin laadullisen aineiston keruu menetelmä. Pertti Alasuutari toteaaakin kirjassaan *Laadullinen tutkimus*, että haastattelutekniikoita tulisi miettiä tutkimuksessa aina tapauskohtaisesti ja myös niiden strukturoineisuuden aste voi vaihdella tutkimuksen tarpeen mukaan.⁵³ Ajattelin, että verkossa täytettävä kyselylomake olisi tutkimukseni kohderyhmälle eli suomalaisille WoW:n pelaajille helpompi, miellyttävämpi ja luonnollisempi tapa vastata kuin henkilökohtainen kontakti haastattelijan kanssa. Koen myös, että tutkimuskysymykseni ja uskuntoon liittyvä aihealue saattaisi aiheena olla vaikea ja arkaluontoinen osalle vastaajista. Tästä syystä ajattelin, että kyselylomakkeella on mahdollista ilmasta itseään enemmän anonymisti ja myös pohtia vastauksia kaikessa rauhassa pidempään.

7.1. Verkkokyselylomake

Laitoin kyselyyn osallistumispyynnön Facebookin *World of Warcraft SUOMI*-ryhmään 4.3.2019. Ryhmä on perustettu 8.9.2009 ja siihen kuului kyselyyn osallistumispyyntöni laittohetkellä 2059 henkilöä. Ryhmän oman kuvauksen mukaan se on tarkoitettu kaikille Suomen WoW-fanaatikoille. Tarkastellessani internetissä käytävää suomalaisten pelaajien välistä keskustelua WoWista, näytti Facebookin *World of Warcraft SUOMI*-ryhmä olevan kaikkein aktiivisin. On otettava huomioon, että vaikka ryhmään kuului kyselypyynnön laittohetkellä 2059 jäsentä, ei se useinkaan Facebook ryhmässä tarkoita sitä, että kaikki ryhmään kuuluvat seuraisivat tai osallistuisivat ryhmän tapahtumiin. Ryhmän jäsenmäärä ei vielä itsessään kerro ryhmän aktiivisuudesta. Tämän takia oli tärkeää, että suhteellisen hyvän kokoisen ryhmän lisäksi, oli ryhmässä havaittavissa myös

⁵³ Alasuutari 1999, 27.

seinällä viikoittain ilmestyviä uusia julkaisuja. Tällöin voidaan päätellä ainakin osan ryhmän jäsenistä seuraavan ryhmää aktiivisesti ja osallistuvan keskusteluun.

Päätin toteuttaa verkkokyselylomakkeeni käyttämällä Kyselynetti-kyselytyökalua. Valintaani vaikutti se, että työkalu on ilmainen opiskelijalle sekä sen kattavat kysymysvaihtoehdot ja selkeä ulkoasu. Kyselynetti-työkalu mahdollistaa myös raporttien lataamisen pdf-, png-, csv- ja xlsx -muodoissa, jolloin taulukoiden ja graafien tuominen pro gradu -tutkielmaani on vaivattomasti mahdollista.

Kysymysten muotoilua määrittä sekä tutkimuskysymykseni, että valitsemani Ninian Martin uskonnon ulottuvuuksien näkökulmapohja. Ninian Martin seitsemän uskonnon ulottuvuutta toimi pitkälti haastattelukysymysten runkona. Näiden ulottuvuuksien avulla tarkasteltiin sitä, miten uskonnon ulottuvuudet näkyvät pelaajien omista havainnoista tarkasteltuna World of Warcraftissa. Lisäksi kyselyssä selvitettiin Ninian Martin uskonnon ulottuvuuksien kautta pelin uskonnon elementtien ja materiaalin merkitystä pelaajien pelikokemukseen.

Selkeyden vuoksi tutkimuksen kyselylomake oli jaettu kahteen osaan. Osa yksi sisälsi seitsemän pakollista taustakysymystä, jotka koostuivat pääosin valmiit vastausvaihtoehdot sisältävistä strukturoiduista kysymyksistä.⁵⁴ Lisäksi taustakysymysten lopussa oli vapaavalintainen avoin kohta, johon pelaajan oli mahdollista halutessaan avata hänen omasta suhteestaan pelihahmoon ja WoW:n pelimaailmaan. Taustakysymysten pyrkimyksenä oli aloittaa kysely sellaisilla kysymyksillä, johon WoW:n pelaajien olisi helppo vastata.⁵⁵ Tämä tarkoittaa sitä, että kyselyn aloittaminen tuntuisi mielekkäältä, helpolta ja samalla myös kiinnostavalta. Tässä näkyi myös oma roolini pelaajana eli pyrin muotoilemaan alkuun sellaisia kysymyksiä, jotka olisivat pelaajille helppoja, mutta myös luonteivia ja toisaalta sellaisia, joihin vastaaminen olisi heille mielekästä.

Ensimmäinen taustakysymykseni oli ikä, sillä olin kyselyn saatekirjeessä pyytänyt vastaajilta täysi-ikäisyyttä. Tähän kysymykseen oli kaksi tutkimuseettistä pääperustetta, joita tarkastelen ja avaan syvemmin tutkimuksen etiikka käsittelevässä alaluvussa. Yksi syy täysi-ikäisyydelle oli vastauksien sisältö eli pidin todennäköisempänä sitä, että täysi-ikäiset vastaisivat kysymyksiin laajemmin sekä asiallisesti ja totuudenmukaisesti. Toisaalta täysi-ikäisillä olisi todennäköisesti

⁵⁴ Ks. Liite 2.

⁵⁵ KvantiMOTV s.a..

takanaan myös pidempi pelihistoria, jolloin hyvinkin laajan pelimaailman tuntemus olisi todennäköisesti suurempi. Lisäksi ikä toimi myös helppona kysymyksenä tutkimuksen alussa. Huomioitava kuitenkin on, että ei ole täyttä varmuutta siitä, että kyselyyn vastaajat vastaavat ikänsä rehellisesti. Todellisuudessa ei voi siis koskaan varmasti tietää ovatko vastaajien antamat tiedot paikkansapitäviä. Kuitenkin tutkimuksessa on lähdettävä siitä olettamuksesta, että vastaajat ovat vastanneet kysymyksiin rehellisesti ja noudattaneet täysi-ikäisyyden periaatetta, vaikka varmuutta tästä ei voi saada. Toisessa taustakysymyksessä kysyttiin pelaajan sukupuolta, joka toimi helppona kysymyksenä. Taustakysymyksissä kysyttiin myös pelaajien pelaamien vuosien määrää, joka toimii sekä helppona kysymyksenä, että samalla se myös mahdollisesti havainnollistaa vastaajien ajallista kokemusta pelistä.

Vastaajilta kysyttiin myös sitä, mikä on heidän motivaationsa pelata WoWia. Tämän taustakysymyksen koin tärkeäksi, siitä syystä, että WoWissa on miljoonia pelaajia, joiden vaihtelevat pelimotivaatiot saattavat omalta osaltaan kertoa myös siitä, miten he havainnoivat pelimaailman uskontoon liittyviä ulottuvuuksia ja myös siitä kuinka merkittävänä he pitävät näitä ulottuvuuksia. Esimerkiksi pelkästään PVP:hen keskittyvä pelaaja, saattaa edetä pelitasot läpi vain toisia pelaajia vastaan käytyjen taisteluiden kautta, jolloin pelin historia ja maailman tutkiminen saattaa jäädä vähemmälle huomiolle. Frans Mäyrä toteaa artikkelissaan ”Monitieteisyys ja monimetodisuus pelien ja interaktiivisen verkkomedian tutkimuksessa”, että ”laajoissa verkkoroolipeleissä voi olla miljoonia pelaajia, joiden vaihtelevat motivaatiot ja pelaamisen tavat tarjoavat mittavan kirjon erilaisia tutkimusongelmia”.⁵⁶ Oman tutkimukseni kannalta merkittävämpänä näen sen, että on tärkeää tiedostaa erilaisten pelimotivaatioiden ja peliorientoitumisten mahdollinen taustavaikutus pelaajien kokemus- ja havaintomaailmoissa. Koska tutkimukseni taustalla oli näkökulma virtuaalipelistä kulttuurina, koin mielekkääksi sekä perustelluksi myös selvittää taustakysymyksissä pelaajien omat näkemykset siitä, kokevatko he WoW:n toisena todellisuutena, jolla on oma kulttuuri. Lisäksi taustakysymyksissä kysyttiin sitä, kokeeko pelaaja itse olevansa avatarin kautta pelimaailmassa sisällä eli tuleeko hahmosta ikään kuin toinen versio itsestä.

Osa kaksi sisälsi varsinaiset Ninian Smartin uskonnon ulottuvuuksiin liittyvät kysymykset. Osan kaksi kysymykset 1–7 keskittyvät uskonnollisiin ulottuvuuksiin pelaajan havainnoista tarkasteltuna. Kysymykset 1–7 olivat kaikki

⁵⁶ Laaksonen Salla-Maaria, Matikainen Janne & Tikka Minttu 2013, 284.

avoimia kysymyksiä eli kyseessä oli pitkälti puolistrukturoitu kyselylomake, jossa kysymykset ovat kaikille vastaajille samat, mutta vastausvaihtoehdot eivät ole valmiit vaan avoimet, jolloin vastaajat saavat vastata kysymykseen omin sanoin.⁵⁷ Yleensä täysin avoimia kysymyksiä suositellaan käytettävän harkiten, sillä avoimet kysymykset keräävät mahdollisesti hyvinkin erilaisia vastaustapoja ja toisaalta osa vastaajista saattavat jättää niihin myös kokonaan vastaamatta. Vaarana tässä on myös se, että myös vastaustavat vaihtelevat paljon, eikä saatu informaatio aina täytä sitä, mitä tutkija on odottanut. Toisaalta kuitenkin, jos vastaajajoukko tiedetään aktiiviseksi ja helposti kirjallisesti kantaa ottavaksi, voi avointen kysymysten käyttö olla myös perusteltua.⁵⁸ Ottaen huomioon tutkimuskysymykseni, jossa halusin tarkastella sitä, miten uskonnon ulottuvuudet näkyvät pelissä pelaajien omista havainnoista tarkasteltuna, oli avointen kysymysten käyttö mielestäni perusteltua. Lisäksi oletin ainakin osan Facebookin ryhmän jäsenistä ja pelaajista olevan aktiivisia kirjoittamaan heidän ryhmän aktiivisuutensa ja toisaalta myös heille tärkeän pelin takia. Lisäksi WoWissa on myös roolipelaajia, jotka usein kirjoittavat pelin sisällä paljon sekä luovat hahmoilleen historian eli taustarinnan.

Tutkimuksessa olisi ollut myös mahdollista nostaa kyselylomakkeeseen WoWin pelimaailmasta kuhunkin ulottuvuuteen sopivaa sisältöä ja kysellä vain näiden merkitystä pelikokemuksen kannalta, mutta koska WoWin pelimaailma on erittäin laaja kokonaisuus, koin mielekkäämmäksi ja kiehtovammaksi antaa pelaajien itse kertoa omista havainnoistaan sekä ajatuksistaan kunkin ulottuvuuden kohdalla.

Osion kaksi viimeistä kysymystä, jotka ovat 9–10, keskittyivät uskonnollisten ulottuvuuksien ja elementtien merkityksen tarkasteluun pelaajien pelikokemuksissa. Kysymys yhdeksän on Likert-asteikko kysymys, joka tuo näin muutoin kvalitatiiviseen tutkimukseeni mukaan otteita kvantitatiivisesta tutkimuksesta. Likert-asteikolla seitsemässä kohdassa tarkastellaan Ninian Smartin uskonnon ulottuvuuksien määrän mukaisesti jokaisen uskonnon ulottuvuuden merkitystä pelikokemukseen. Lisäksi olen lisännyt siihen kohdan kahdeksan, joka käsittää erilaiset uskonnot WoWissa ja niiden merkityksen pelaajien pelikokemuksen kannalta. Tämän kysymyksen loin siksi, että etnografisen taustatyöni sekä WoWin loreen tutustumisen tuloksena, minulla oli tiedossa, että WoW sisältää myös pelin tekijöiden kehittämiä uskontoja, joiden merkitystä

⁵⁷ Eskola & Suoranta 1998, 63.

⁵⁸ KvantiMOTV *s.a.*.

pelaajien pelikokemuksen kannalta koin myös tutkimukseni kannalta mielekkääksi tarkastella. Likert-asteikko on viisiportainen, jossa ulottuvuudella on, joko ei ollenkaan merkitystä, vain vähän merkitystä, on merkitystä tai paljon merkitystä. Keskimmäisenä vastaus vaihtoehtona on, en osaa sanoa, jolla pyrin välttämään vastausten kärjistymistä eli vastausten pakottamista tässä tapauksessa jompaankumpaan merkitysvaihtoehtoon, jolloin riskinä on vastausten reliabiliteettien näennäinen kohottaminen sekä vastaajien turhautuminen.⁵⁹

Koin Likert-asteikon luontevaksi tavaksi tarkastella uskonnollisten ulottuvuuksien ja samalla myös WoWIn omien uskontojen merkityksiä pelaajien kokemuksissa. Likert-asteikko mahdollistaa ulottuvuuksien merkityksen havainnoimisen yksinkertaisesti mittaamalla. Lisäksi se mahdollistaa vastaajien puolelta mielestäni yksinkertaisen ja selkeän ilmaisun, siitä onko uskonnollisilla elementeillä heidän pelikokemukseensa merkitystä. Likert-asteikon jatkona on avoin kysymys, jossa kysyttiin millä tavalla taulukon sisällöllä eli uskonnollisilla ulottuuksilla on merkitystä pelin kannalta. Näin pelaajilla oli myös mahdollisuus vapaasti avata omin sanoin sitä, millä tavalla taulukon sisällöllä eli uskonnollisilla ulottuvuuksilla sekä pelimaailman fiktiivisillä uskonnoilla on merkitystä pelikokemukseen.

Laadittuani verkkokyselylomakkeen valmiiksi, näytin sitä kysymysten testaamiseksi ja tarkastamiseksi yhdelle tutulle henkilölle, joka tunsu ja oli pelannut WoWia ainakin jossain määrin sekä kahdelle muulle testihenkilölle, joilla ei ollut tuntemusta WoWista, mutta jotka olivat omassa työelämässään toimineet paljon julkaistavan tekstin parissa. Testaamalla pyrin saamaan palautetta kyselyn ulkoasusta, selkeydestä, käytetyistä sanavalinnoista ja ymmärrettävyydestä. Koska kyseessä oli ensimmäinen tekemäni kyselylomake, oli mielestäni oleellista saada palautetta kyselystä myös muilta ihmisiltä, huolimatta siitä, että valitettavasti kaikki palautteen antajat eivät olleet WoWIn pelaajia. Omille sanavalinnoilleen ja virheille tulee helposti sokeaksi. Esimerkiksi kirjoitusvirheitä sisältävä lomake voisi vaikuttaa kyselyn tieteelliseen uskottavuuteen.

7.2. Harkinnanvarainen näyte

Yksi laadullisen tutkimuksen erityispiirre on se, että siinä puhutaan usein aineiston harkinnanvaraisesta, teoreettisesta tai tarkoituksenmukaisesta poiminnasta tai harkinnanvaraisesta näytteestä. Laadullinen tutkimus perustuu näin usein

⁵⁹ KvantiMOTV s.a..

suhteelliseen pieneen tapausmäärään, joita pyritään analysoimaan mahdollisimman perusteellisesti. Aineiston tieteellisenä kriteerinä ei näin toimi määrä vaan laatu.⁶⁰ Kyselyn julkaistuani ajattelin, että siihen kertyisi noin parikymmentä vastausta ja tämä oli myös tavoitemääräni. Julkaisin kyselyn Facebookin *World of Warcraft SUOMI* -ryhmässä 4.3 ja saatekirjeessä kerroin, että kyselyyn olisi aikaa vastata 24.3 asti. Kyselyyn oli näin aikaa vastata kolme viikkoa. Tänä aikana nostin kyselyä ryhmän seinällä kaksi kertaa.

Kun tutkimukseni jännittävin vaihe eli elämäni ensimmäisen verkkolomakekyselyn toteuttaminen oli ohi ja olin sulkenut kyselyn aloin tarkastella vastauksia. Yllätyin positiivisesti siitä, että suurin osa vastauksista oli kirjoitettu pitkästi ja kattavasti. Monet vastaukset vaikuttivat siltä, että kysymystä oli pohdittu ja siihen oli vastattu huolellisesti. Näin ollen aineiston keruutapa ja ajatus siitä, että monet WoW:n pelaajat olisivat aktiivisia kirjoittajia sekä halukkaita vastaamaan heille tärkeää peliä koskeviin kysymyksiin, osoittautui suhteellisen toimivaksi. Vähemmistö vastaajista eli vain muutamat vastasivat yhdellä sanalla tai lyhyellä lauseella avoimiin kysymyksiin. Joihinkin avoimiin kenttiin oli myös vastattu, ettei osannut sanoa tähän asiaan mitään ja joihinkin laitettu vain viiva. Näistä joistakin yksittäisistä lyhyistä vastauksista huolimatta, aineistoon kertyi paljon kattavia pitkiä vastauksia.

Vastauksia kyselyyn kertyi 37 kappaletta. Kyselyä oli käynyt aloittamassa tai katselemassa 150 henkilöä. Loppuun tehtyjen kyselyjen määrä ylitti näin oman oletukseni ja mielestäni voi todeta, että laadullisen aineiston harkinnanvarainen näyte oli tältä osin hyvin toteutunut. Kritiikkiä annan itselleni siitä, että kysely ehti olla muutaman päivän kaksisivuinen, jonka jälkeen muokkasin sen niin, että vastaajilla oli mahdollisuus tarkastella koko kyselyä ennen vastaamista. Tämä saattoi mahdollisesti vaikuttaa siihen, että muutamat vastaajat eivät alussa huomanneet kyselyn jatkuvan toiselle sivulle, jolloin ainoastaan taustakysymykset keräsivät vastauksia. Ongelmaksi tässä saattoi muodostua myös se, että kun koko kysely ei ollut näkyvissä ilman vastaamista kerralla, eivät vastaajat tienneet millaisia kysymyksiä kyselyn toisessa osiossa olisi odotettavissa.

7.3. Tutkimusetiikka

Pro gradu - tutkielmani vaatii myös eettistä tarkastelua, eikä vähiten siksi, että tutkimukseni kohdistuu ihmisiin, mutta myös siksi, että se on tutkimuksen laadun

⁶⁰ Eskola & Suoranta 1998, 14, 45.

kannalta tärkeää.⁶¹ Tästä syystä tämä alaluku keskittyy tarkastelemaan tutkimukseni kohtia ja sisältöjä, joiden kohdalla koen syvemmän eettisen tarkastelun tarpeellisenä.

Silloin kun tutkimuksessa tarkastelu kohdistuu jollain tavalla ihmisiin, ovat tutkimuseettisten normien lähtökohtana ihmisten kunnioittamista ilmentävät arvot.⁶² Koska omassa tutkimuksessani tarkastellaan sitä, miten uskonnon ulottuvuudet näkyvät WoWissa pelaajien omista havainnoista tarkasteltuna sekä sitä, millaisia merkityksiä pelaajat antavat havainnoimilleen pelin sisältämille uskonnollisille ulottuvuuksille, on tutkimukseni tarkastelu kohdistunut ihmisiin. Näin ollen on tärkeää avata sitä, miten olen ottanut tutkimuksessani huomioon tutkimuksen eettiset periaatteet.

Ihmistä tutkittaessa eettiseksi periaatteeksi ovat vakiintuneet tutkittavien ihmisten itsemääräämisoikeus, vahingoittumattomuus ja yksityisyyden kunnioittaminen. Ihmisten itsemääräämisoikeutta eli sitä, haluavatko tutkittavat, oman tutkimukseni tapauksessa kyselyyn vastaajat, osallistua tutkimukseen. Jotta tutkittavat voisivat tehdä vapaaehtoisen päätöksen tutkimukseen osallistumisesta, tulee heidän saada riittävästi tietoa tutkimuksesta. Kuten Arja Kuula kirjassaan *Tutkimusetiikka – Aineistojen hankinta, käyttö ja säilytys* toteaa, ”tietoon perustuva suostumus on hyvin keskeinen kaikissa ihmistä tutkivissa tieteissä”. Tämä tarkoittaa sitä, että tutkittaville kerrotaan perustiedot tutkimuksesta ja sen toteuttajasta sekä kerättävien tietojen käyttötarkoituksesta.⁶³

Edellä mainittuun tutkittavien itsemääräämisoikeuden toteutumiseen pyrin avaamalla mahdollisimman avoimesti tutkimukseni tarkoitusta, kerättävien vastauksien käyttötarkoitusta sekä omaa tutkijapersoonani kyselyn saatekirjeessä.⁶⁴ Kirjallinen tieto siitä, kuka on tutkimuksesta vastuussa oleva henkilö ja keneen voi ottaa yhteyttä saadakseen tutkimusta koskien lisätietoja, on tärkein osa informointia.⁶⁵ Koska laitoin kyselyyn vastauspyynnön saatekirjeineen Facebookin *World of Warcraft SUOMI*-ryhmään julkaisun muodossa, oli oma Facebook profiilikuvani sekä nimeni kaikkien ryhmän jäsenten nähtävissä. Tutkijapersoonani tein mahdollisimman avoimeksi kertomalla saatekirjeessä vielä uudestaan Facebookissa jo näkyvän nimeni, tiedekunnan, jossa opiskelen,

⁶¹ Mäkinen 2006, 24–26.

⁶² Kuula 2006, 60.

⁶³ Kuula 2006, 61–62, 101, 104–107.

⁶⁴ Ks. Liite 1.

⁶⁵ Kuula 2006, 104.

pääaineeni uskontotieteen sekä Helsingin yliopiston sähköpostisoitteeni. Tavoitteenani oli näin lisätä vakuuttavuutta tutkimukseni aitoudesta ja luoda luottamusta sekä tutkimukseeni, että minuun tutkijana. Luottamusta ja avoimuutta pyrin myös edistämään sillä, että kerroin ryhmänjäsenten voivan ottaa minuun yhteyttä halutessaan tutkimustani koskien sähköpostilla tai Facebookin Messengerin kautta. Kukaan ei kuitenkaan esittänyt lisäkysymyksiä tutkimustani koskien. Yksi tapa lisätä vastaajien luottamusta oli myös tuoda esiin oma roolini tutkijana. Kerroin näin saatekirjeessä, että olen pelannut WoWia vaihtelevasti 8 vuotta vuodesta 2007 alkaen ja tästä syntyi osin kiinnostus tehdä pro-gradu tutkielmani juuri WoWista. Näin oma suhteeni WoWiin oli vastaajille avoin. Ajattelin myös, että omakohtainen pelin tuntemus ja ymmärtäminen herättäisi mahdollisesti osassa vastaajista luottamusta sekä kiinnostusta osallistua tutkimukseen. Lisäksi julkaisin saatekirjeessä kuvan omasta pelihahmostani WoW:n kirjastossa, jotta tutkijapersoonani olisi pelaajapersoonani kautta myös vakuuttavampi ja helpommin lähestyttävä.

Edellä mainitun avoimuuden lisäksi laitoin saatekirjeen tutkimuksen kuvaukseen vielä linkin Helsingin yliopiston uskontotieteen oppiaineen sivuille, jolla pyrin luomaan jälleen myös luottamusta sekä vakuuttavuutta. Helsingin yliopiston uskontotieteen oppiaineen sivuille johtavan linkin koin myös tarpeelliseksi myös siitä syystä, että ryhmänjäsenet ja mahdolliset vastaajat saisivat käsityksen siitä, mitä uskontotiede tutkii. Lisäksi kerroin saatekirjeessä lyhyesti tutkimukseni tarkoituksesta eli siitä mitä olen tutkimassa. Välttääkseni tutkimukseen kohdistuvia kielteisiä ajatuksia, pyrin myös kertomaan, mistä näkökulmasta aion WoWia tarkastella eli kerroin, että tarkoitus ei ole kuvata peliä tutkimuksessani uskonnoksi tai uskonnolliseksi, vaan tarkastella WoW:n uskonnollisia elementtejä, jotka ovat osa kulttuuria sekä kulttuurikontekstista ammentavaa fantasiamaailmaa.

Keskeiseksi omassa tutkimuksessa nousee myös ihmisen yksityisyyden kunnioittaminen ja suojeleminen. Tutkittaessa ihmisiä, tässä tapauksessa suomalaisia WoW:n pelaajia, on ihmisen yksityisyys aina jollain tavalla tutkimuksen kohteena. Ihmiset antavat yleensä tutkimustarkoitukseen itseään koskevia tietoja ja toisaalta kertovat myös henkilökohtaisista asioista. Tutkittavien yksityisyyden kunnioittaminen tarkoittaa sitä, että ihmisellä tulee itsellään olla oikeus määrittää se, mitä tietoja hän haluaa itsestään tutkimuksessa antaa. Koska toisen ihmisen herkkyytilaa eli sitä, millä tavalla ihminen mieltää oman

yksityisyytensä on vaikea arvioida, on tutkimuksen eettiseksi lähtökohdaksi hyvä ottaa tutkittavien itsemääräämisoikeus, jota käsittelin edellä. Itsemääräämisoikeudessa tutkittavalla säilyy mahdollisuus kontrolloida sitä, kenelle, missä tarkoituksessa ja millaisia ajatuksia sekä tietoa hän omasta yksityiselämästään antaa.⁶⁶ Tähän pyrin vahvasti myös omassa tutkimuksessani kertomalla avoimesti tutkimukseni tarkoituksesta, luonteesta ja omasta tutkijapersoonastani. Lisäksi verkkokyselylomakkeeni sisältäessä pitkälti avoimia kysymyksiä koen, että vastaajilla on ollut mahdollisuus myös pitkälti päättää millaisia ajatuksia he haluavat avoimissa kysymyksissä avata. Näin tutkittavien itsemääräämisoikeus ja vapaaehtoisuus on toteutunut myös tutkimukseen osallistumisen eli kysymyksiin vastaamisen aikana.⁶⁷

Toiseksi se tarkoittaa myös sitä, että tutkija ei saa kirjoittaa tutkimustekstejä niin, että tutkittava olisi tästä tekstistä tunnistettavissa. Tunnistettavuus liittyy myös siihen, että pyritään välttämään vahingollista vaikutusta tutkittavan elämään. Tutkimusetiikan mukaisesti tutkimuksessa on taattava tutkittaville tietosuoja. Tietosuojalainsäädännön huolellisuusvelvoite edellyttää, että tutkittavien yksityisyyden suojaa ei tule loukata, eikä se saa vaarantua. Suojaamisvelvoite edellyttää, että tutkittavien henkilötiedot suojataan niin, että ulkopuoliset eivät pääse niitä näkemään. Olennaista on, ettei ulkopuolinen tutkimuksen tarkastelija pysty yksiselitteisesti päättelemään tutkimuksesta, ketä yksittäiset vastaajat todellisuudessa ovat.⁶⁸

Edellä esitetyn yksityisyyden kunnioittamiseen liittyvän tutkimusetiikan mukaisesti tutkimukseen osallistuminen tapahtui täysin anonymisti. Tämä tarkoittaa oman tutkimukseni tapauksessa sitä, että suoria tunnistetietoja eli esimerkiksi syntymäaikaa tai nimeä, en pyytänyt verkkokyselylomakkeessa ollenkaan. Anonymiteetin takaamiseksi päädyin olemaan kysymättä myöskin pelaajien pelihahmojen nimiä. Tarkempien tunnistetietojen kysyminen ei ollut tutkimukseni kannalta tarpeellista. Lisäksi katsoin, että esimerkiksi pelihahmon nimen kysyminen olisi saattanut vaikuttaa pelaajien haluun vastata kyselylomakkeeseen.

Kyselylomakkeen henkilökohtaisiksi taustatiedoiksi tuli näin ainoastaan ikä ja sukupuoli. Ikää tutkimuksessani kysyin siitä syystä, että olin saatekirjeessä

⁶⁶ Kuula 2006, 64,75,80.

⁶⁷ Kuula 2006,108,129.

⁶⁸ Kuula 2006, 62–64,112, Mäkinen 2006, 92.

pyytänyt osallistujilta täysi-ikäisyyttä. Tähän päädyin jo edellä esitetyn lisäksi kahdesta tutkimuseettisistä syistä. Ensimmäinen siksi, että pidin todennäköisempänä sitä, että täysi-ikäiset vastaajat vastaavat kysymyksiin asiallisesti ja totuuden mukaisesti, jolloin ei muodostuisi eettistä ongelmaa vastausten eli tutkimusaineiston luotettavuudesta. Toisin sanoen tällä pyrin vähentämään mahdollisia tahallisia vitsillä tai internettermiä käyttäen trollaamistarkoituksessa tehtyjä vastauksia, jotka vähentäisivät samalla tutkimuksen luotettavuutta.⁶⁹ Vaikuttaisi siltä, että osuin ainakin osin oikeaan, sillä huolimatta pyynnöstäni oli vastaajien joukossa yksi 12-vuotias osallistuja, joka ilmoitti kyselyn vapaassa palautteessa olevansa trolli ja kertoi etteivät hänen vastauksensa pitäneet suurimmalta osin paikkaansa. Koska vastaajilta edellytettiin täysi-ikäisyyttä, jäi tämä vastaus kuitenkin jo pelkästään tästä syystä aineiston ulkopuolelle.

Toinen syy pyytää kyselyyn osallistujilta täysi-ikäisyyttä liittyi oleellisesti tutkimusetiikkaan, sillä mikäli tutkimuksen kannalta on mahdollista, tulee aikuiset valita tutkimukseen lasten sijaan. Suojattomia ja heikompia ryhmiä, johon lapset lukeutuvat, tulisi hyödyntää tutkimuksessa vain silloin kun tarkastellaan heidän elinolojaan. Koska lapset eivät pysty itse täysin ilmaisemaan tahtoaan eli heillä ei ole itsemääräämisoikeutta, edellyttäisi heidän osallistumisensa tutkimukseen huoltajan tai muun laillisen edustajan lupaa. Tämä perustuu siihen oletukseen, että lapsella ei ole kompetenssia eli asiantuntevuutta ja osaamista tehdä informoitua suostumusta.⁷⁰ Näin ollen oli selvää ja perusteltua pyytää tutkimukseen osallistujilta täysi-ikäisyyttä. Tarkempaa syntymäaikaa, tutkimuksessani ei kuitenkaan kysytty. Kuten verkkokyselylomaketta käsittelevässä alaluvussa edellä totesin, on kuitenkin edellä esitetystä tapauksesta huolimatta huomioitava, että ei ole täyttä varmuutta siitä, että ovatko kyselyyn vastaajat vastanneet ikänsä rehellisesti. Täysi-ikäisyyden periaate on kuitenkin tutkimuksessa otettu eettisistä syistä huomioon. Ikä ei kuitenkaan ole oleellinen tieto tutkimuksen toteuttamisen, aineiston analyysin kannalta ja raportoinnin kannalta, joten sekin jää tutkimuksessa lopulta anonyymiksi minun säilytyksessäni olevaan tutkimusaineistoon.

Kyselyn saatekirjeessä kerroin, että pelaajien vastaukset käsitellään täysin luottamuksellisesti ja anonyymisti. Mielestäni anonyymiteetti on edellä kuvatun mukaisesti toteutunut. Luottamuksellisuudella tarkoitan tässä yhteydessä sitä, että

⁶⁹ Trolli on internet-slangisana, joka tarkoittaa tahallista ärsyttämistä, häiriköintiä ja turhien viestien kirjoittamista.

⁷⁰ Kuula 2006, 147; Mäkinen 2006, 23.

vain minä omassa tutkijan persoonassani olen oikeutettu näkemään yksittäisten henkilöiden kokonaiset vastaukset ja käsittelemään tutkimusaineistoa. Samalla se tarkoittaa myös sitä, että tutkimuksen raportointi toteutetaan niin, ettei yksittäinen henkilö ole tutkimuksesta välittömästi ulkopuolisen lukijan tunnistettavissa.

Arja Kuulan mukaan yhtä tärkeää kuin tutkimuksen tekijän yhteystietojen kertominen on myös informaatio siitä, kuinka tutkittavat on tutkimukseen valittu.⁷¹ Kerroin saatekirjeessäni pro gradu -tutkimukseni kohdistuvan suomalaisiin World of Warcraftin pelaajiin. Ainoa muu valintaperuste tutkimukseen osallistumiselle oli täysi-ikäisyys, jota pyysin saatekirjeessä. Koska olen itse pelannut WoWia ja näin ollen minulla on tätä kautta ollut tietoa myös suomalaisten pelaajien keskustelupaikoista, koen, että kyselyyn osallistumispyynnön laittaminen suomalaiseen keskusteluyhteisöön sekä tutkimukseni kohdistuminen suomalaisiin pelaajiin on pitkälti avannut sitä, miksi kysely julkaistiin juuri kyseisessä ryhmässä.

Oman haasteensa tutkimukselle tuo se, että verkkoroolipeliyhteisön jäsenet ovat usein varsin heterogeenista joukkoa. Tutkimukseen osallistuvien joukko ei ole näin koskaan täysin yhtenäinen, vaikka heillä olisikin yhteisiä piirteitä, jotka tässä tapauksessa ovat esimerkiksi sama kansalaisuus ja kiinnostus pelata WoWia. Kulttuurilliset erot vaikuttavat omalta osaltaan tutkimukseen, koska tutkittavien maailmankuvat eroavat toisistaan. Kuten filosofian tohtori Olli Mäkinen kirjassaan *Tutkimusetiikan ABC* muistuttaa, on tutkijan tärkeää tiedostaa tämä ja huomioida osallistujien erilaiset taustat tutkimusta suunnitellessaan sekä arvostaa osallistujien eri tapoja katsoa maailmaa. Kulttuurinen tausta vaikuttaa siihen, kuinka tutkittavat suhtautuvat tutkimusaineiston keruuseen, kuinka he ymmärtävät tutkimuksen ja kuinka he ymmärtävät sekä pystyvät vastaamaan tutkijan esittämiin kysymyksiin totuudenmukaisesti sekä toimimaan autonomisesti.⁷²

Tutkimuseettisesti tämä loi minulle haasteita kyselylomakkeen kysymyksiä ja saatekirjettä suunnitellessani. Tästä seurasi se, että monet sanavalinnat vaativat tarkempaa pohdintaa, koska ihmiset erilaisine taustoineen ja maailmankatsomuksineen saattaisivat ymmärtää tietyt ilmaisut eri tavalla. Tutkimusprosessiin vaikuttavia kulttuurisia eroja voivat olla muun muassa ikä, sukupuoli, koulutustaso, ammatillinen asema, tavat, arvot ja asenteet sekä maailmankatsomus, joiden taustavaikutuksen vuoksi erilaiset ihmiset voivat ymmärtää tietyt ilmaisut eri tavalla ja he voivat suhtautua koko tutkimukseen

⁷¹ Kuula 2006, 105.

⁷² Mäkinen 2006, 103.

näiden pohjalta erilaisin asentein.⁷³ Edellä olevassa kappaleessa *tutkimuksen metodologinen viitekehys*, avasin jo osin sitä, kuinka WoW:n uskonnon ulottuvuuksien ja niiden merkityksien tarkasteleminen, sekä uskontotieteen tutkimuksen tuntemisen puute saattaisi herättää joissakin pelaajissa mahdollisesti kielteisiä ajatuksia, koska uskonto saattaa olla osalle aiheena hankala, arkaluontoinen ja myös negatiivinen. Konkreettisesti kulttuurillisten erojen taustavaikutuksien vaikutukseen törmäsin, kun yksi kyselyyn vastanneista oli laittanut vapaaehtoiseen loppupalautteeseen, että kysely oli ammattikoulun käyneelle vaikea. Tiedostin, että huolimatta siitä, että pyrin tekemään tutkimukseni saatekirjeessä sekä kyselylomakkeen kysymysten sanavalinnoissa tutkimuksestani mahdollisimman ymmärrettävän ja huomioimaan näin osallistujien erilaiset taustat, olivat tutkittavien erilaiset taustat vaikuttamassa ymmärtämiseen ja vastauksien sisältöön. Olli Mäkinen mukaan tutkijan tulee ymmärtää, että huolimatta siitä, miten tutkija on huomionnut osallistujien erilaiset taustat tutkimusta suunnitellessaan, voivat tutkittavien taustat siitä huolimatta vaikuttaa heidän vastaustensa sisältöön.⁷⁴

8. Aineiston analyysi

Tässä luvussa käsitellään tutkimus aineiston sisällönanalyysi. Aineistoa tarkastellaan verkkokyselyaineiston kautta ulottuvuus ulottuvuudelta. Pelaajien havainnoimista ulottuvuuksiin sisältyvistä elementtejä tarkastellaan aineistosta nousseiden teemojen kautta. Ennen varsinaista ulottuvuuksien analyysiä, ensimmäisessä alaluvussa on tarpeellista tarkastella sitä, millaisia olivat pelaajien vastaukset tutkimuksessa olleisiin taustakysymyksiin.

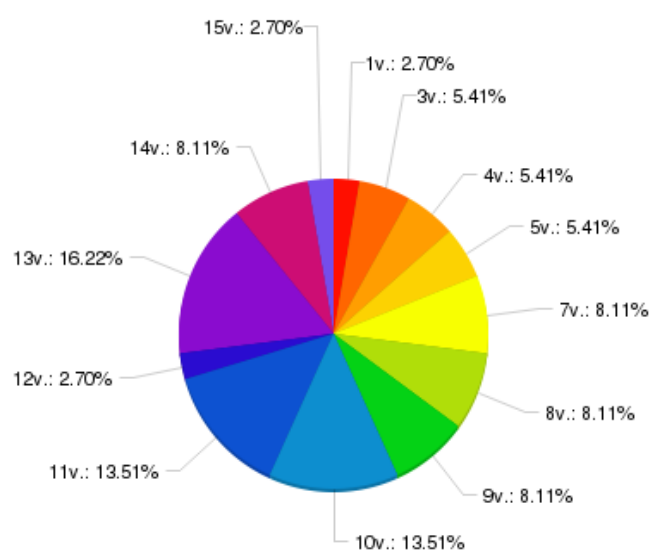
8.1. Taustakysymykset

Verkkokyselyaineistoon vastasi 37 pelaajaa, joiden ikähaarukka oli 18–39 vuoden välillä. Vastaajista miehiä oli 24 eli 64,9 prosenttia ja naisia 13 eli 35,1 prosenttia. Useat vastaajat olivat pelanneet WoWia useita vuosia, mikä omalta osaltaan kertoo pelin pitkästä historiasta ja suosioista. Vastaajista 56,75 prosenttia oli pelannut peliä vähintään 10 vuotta ja vähintään 3 vuotta oli pelannut 92,3 prosenttia vastaajista. Tätä voi pitää tutkimuksen kannalta merkittävänä, sillä oletettavaa on, että useat WoW:n pelimaailmassa vietetyt vuodet, ovat tehneet pelimaailman hyvinkin

⁷³ Mäkinen 2006, 103.

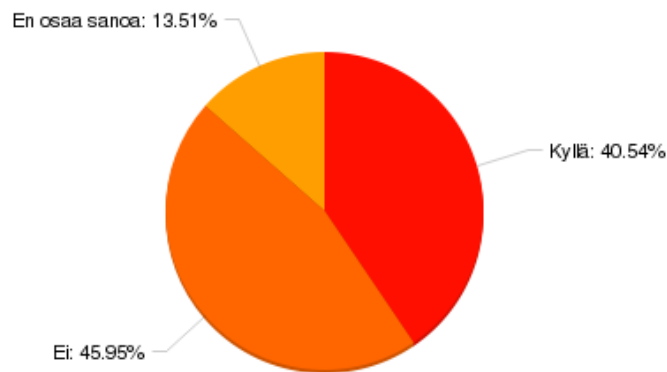
⁷⁴ Mäkinen 2006, 103.

tutuksi. Koska WoW:n pelimaailma on erittäin laaja niin horisontaalisesti tai toisin sanoen maantieteellisesti, kuin myös pelattavuuden ja pelinsisältöjen osalta, on oletettavaa, että useita vuosia peliä pelannut pelaaja on liikkunut enemmän erilaisissa paikoissa sekä nähnyt ja pelannut peliä laajemmin kuin aloitteleva pelaaja. Näin ollen tarkasteltaessa alla olevaa kaaviota on ainakin osa verkkokyselyyn vastaajista mahdollista nähdä suhteellisen hyvin peliympäristön tuntevina pelaajina.



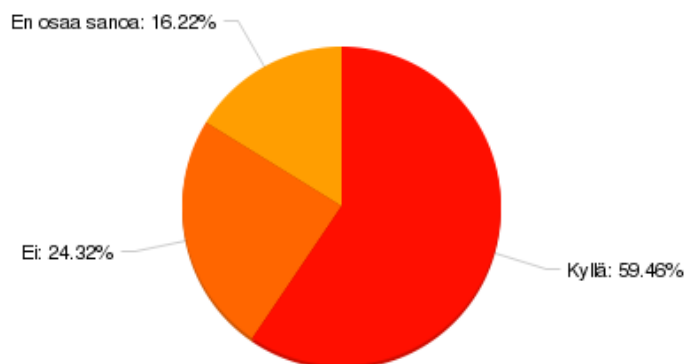
Kaavio 1. Verkkokyselyyn osallistuneiden vastaajien pelivuosiensa määrä.

Koska tutkimukseni taustalla oli näkökulma virtuaalimaailmasta kulttuurina, oli mielekästä ja perusteltua tarkastella tätä myös pelaajien kokemusmaailmasta käsin. Verkkokyselyyn vastaajilta kysyttiin sekä sitä, kokevatko he itse olevansa avatarin kautta pelimaailmassa, sekä sitä kokevatko he WoW:n pelimaailman toisena todellisuutena, jolla on oma kulttuuri. Ensimmäiseksi tarkastellaan kaaviota, jossa näkyy pelaajien kokemus siitä kokevatko he olevansa avatarin kautta pelimaailmassa.



Kaavio 2. Pelaajien kokemus siitä kokevatko he olevansa avatarin kautta pelimaailmassa.

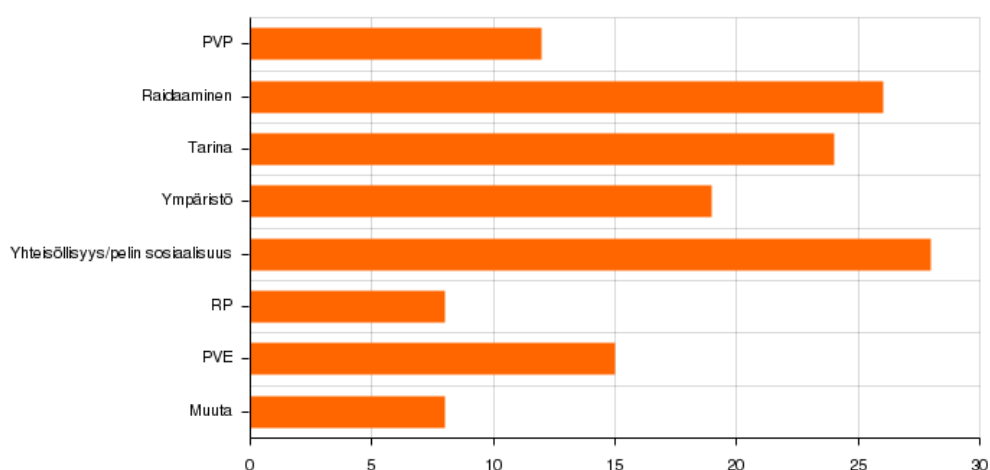
Vastaukset jakautuivat suhteellisen tasan: 45,95 prosenttia vastaajista oli sitä mieltä, että he eivät kokeneet olevansa itse avatarin kautta pelimaailmassa ja 40,54 prosenttia vastaajista koki olevansa avatarin kautta itse pelimaailmassa. 13, 51 ei osannut sanoa ovatko itse avatarin kautta pelimaailmassa vai eivät.



Kaavio 3. Pelaajien kokemus siitä, kokevatko he WoW:n toisena todellisuutena, jolla on oma kulttuuri.

Mielenkiintoista kyllä, huolimatta siitä, että kokemus siitä ovatko pelaajat itse avatarin kautta pelimaailmassa jakoi vastaajia, oli 59,46 prosenttia vastaajista sitä mieltä, että WoW on toinen todellisuus, jolla on oma kulttuurinsa. Tässä mielessä

laadullisen aineiston vastaukset osin tukevat tutkimukseni taustalla olevaa näkökulmaa virtuaalimaailmasta kulttuurina. Huolimatta siitä, että näyteperusteisella otannalla ei voida tehdä varmaa laajempaa yleistystä suomalaisten pelaajien kokemuksesta virtuaalipelistä toisena todellisuutena, jolla on oma kulttuuri, voidaan kuitenkin todeta, että ainakin merkittävä osa verkkokyselyyn osallistuneista pelaajista näki WoW:n toisena todellisuutena, jolla on oma kulttuuri. Koska tutkimukseni koostuu pitkälti verkkokyselyyn vastanneiden pelaajien havainnoista – etnografisen havainnoinnin toimiessa tukena – ja siitä millaisia merkityksiä he uskonnon ulottuvuuksille antavat, voi tutkimuksen taustalla olevan näkökulman virtuaalimaailmasta kulttuurina näin ollen nähdä olevan suhteellisen perusteltuna tarkastellessa verkkokyselyjen vastauksia.



Kaavio 4. Pelaajien pelimoitovaatiot eli kiinnostuksen kohteet pelissä. 12 (32.4%) PVP, 26 (70.3%) Raidaaminen, 24 (64.9%) Tarina, 19 (51.4%) Ympäristö, 28 (75.7%) Yhteisöllisyys/pelin sosiaalisuus, 8 (21.6%) RP, 15 (40.5%) PVE, 8 (21.6%) Muuta.

Vastaajilta kysyttiin myös sitä, mikä on heidän motivaationsa pelata WoWiä. Tutkimuksen toteutus kappaleessa avasin hieman sitä, että erilaiset pelimoitovaatiot vaikuttavat mahdollisesti siihen, miten verkkokyselyyn vastanneet ovat havainnoineet peliympäristöä ja tätä kautta myös uskonnollisia ulottuvuuksia sekä elementtejä pelissä. Koska keskittymisen ja kiinnostuksen kohteet pelissä saattavat vaihdella vastaajien kesken, saattavat erilaiset pelimoitovaatiot vaikuttaa siihen, millaisia merkityksiä pelaajat uskonnon ulottuvuuksille antavat tai kuinka merkityksellisinä pelaajat pitävät näitä ulottuvuuksia. Esimerkiksi pelaaja, joka on kiinnostunut ympäristöstä ja tarinasta saattaa myös pitää pelissä erilaisia asioita

merkityksellisinä ja havainnoida eri asioita, kuin pelaaja joka, keskittyy pelaaja vastaan pelaaja pelaamiseen eli PVP:hen. Huomionarvoista on, että koska WoW:n pelimaailma mahdollistaa monenlaisen tekemisen keskittymisen, motivoituvat useat pelaajat monista eri pelaamisen tavoista ja kiinnostuksen kohteista. Tämä näkyy myös siinä, että verkkokyselyaineistoon vastanneista pelaajista suurin osa valitsi monivalinnassa monta eri pelimotivaatiota. Eniten motivaatioksi pelata WoWia valittiin pelin yhteisöllisyys ja sosiaaliuus, jonka valitsi 28 eli 75,7 prosenttia 37 vastaajasta. Toiseksi suurimmaksi motivaatioksi WoW:n pelaamiselle nousi raidaaminen eli hankalempiin luolastoihin keskittyminen, jonka valitsivat 26 eli 70,3 prosenttia vastaajista. Merkittävä osa valitsi myös pelin tarinan (24, 64,9%) ja ympäristön (19,51,4%) pelimotivaatiokseen. Roolipelaaminen sekä muut motivaation syyt jäivät pienemmiksi, kummassakin vastausvaihtoehdon valitsijoita oli kahdeksan eli 21,6 prosenttia vastaajista.

Oman tutkimukseni kannalta merkittävämpänä näen sen, että on tärkeää tiedostaa erilaisten pelimotivaatioiden ja peliorientoitumisten mahdollinen taustavaikutus pelaajien kokemus- ja havaintomaailmoissa. Pro gradun- tutkielmani laajuuden huomioon ottaen minulla ei ollut enää mahdollisuutta tarkastella pelimotivaatioita suhteessa ulottuvuuksien merkityskokemuksiin. Tämänkaltaisen tutkimus saattaisi kuitenkin tarjota mielenkiintoista tietoa.

8.2. Käytännön ja rituaalien ulottuvuus

Ennen pelimaailman rituaalien ja käytänteiden ulottuvuuden tarkastelua, on syytä määrittää se, mistä näkökulmasta rituaalia tutkimuksessa tarkastellaan. Rituaalista on olemassa monenlaisia määritelmiä ja se aiheuttaa oman haasteensa käsitteen määrittelemiseksi tutkimuksessa, joka sijaitsee jossain kulttuurin ja uskonnon välimaastossa. Olen pyrkinyt valitsemaan tutkimukseen sellaiset selkeät rituaalin määritelmät, jotka mahdollistavat rituaalin tarkastelun virtuaalikulttuurissa sekä uskonnon ulottuvuuden näkökulmasta.

Kanadalainen uskonnon ja kulttuurin emeritusprofessori Ronald Grimes erottelee toisistaan riitin, rituaalin ja ritualisaation jäsentääkseen rituaalien tarkastelua mediassa. Hänen mukaansa riitit ovat sosiaalisesti tunnistettavia tekemisen jaksoja, joiden tiiveys, korotus ja tyyli tekevät niistä merkityksellisiä. Rituaali on Ronald Grimesin mukaan yleinen käsitys toiminnoista, joita luonnehtivat tietyntyliset perheominaisuudet, kuten se, että niitä voidaan esittää, virallistaa, merkityksellistää ja mallintaa. Ritualisaatio tarkoittaa hänen

määrittelyssään toimintoja, joita ei normaalisti nähdä tai ymmärretä riitteinä, mutta joita käsitellään kuin ne olisivat riittejä tai voisivat olla riitin kaltaisia toimintoja. Esimerkiksi television katselu voidaan nähdä ritualisaationa. Ritualisaatio on näin teko, jolla tarkoituksella kehitetään tai rakennetaan uutta riittiä. Ritualisaation taso nousee sitä mukaan, kun käytökseen vaikuttavien ominaisuuksien määrä ja intensiivisyys kasvaa.⁷⁵ Myöhemmin Ronald Grimes täydentää edellä esitettyä määritelmäänsä esittämällä erilaisia esimerkkejä ja luokitteluita mediarituaaleista, joita ovat esimerkiksi rituaaliset teot virtuaalisessa mediassa, ludologistinen tai leikillinen ritualisointi, rituaalinen käyttäytyminen elektronista objektia kohden, mediatallenne rituaalisesta teosta.⁷⁶

Kulttuuriantropologi Victor Turnerin luoma liminaalisuuden käsite on toiminut useiden mediatutkimusten viitekehyksenä. Victor Turnerin hahmottelema määritelmä tarkastelee rituaaleja prosesseina, jotka ilmenevät mediakontekstissa tavanomaisen jokapäiväisen toiminnan ylittävinä erityisyyden ja merkityksellisyyden hetkinä. Folkloristi ja etnografi Arnold van Gennepin luoman kolmivaiheisen rituaalin rakenteen pohjalta Victor Turner määrittelee samaan tapaan rituaalikäytäntöjen kolmivaiheisen rakenteen. Ensimmäinen vaihe on erottuminen maallisesta tai profaanista maailmasta rajaamalla pyhä tila tai aika. Toinen vaihe on liminaalinen tila, jossa rituaaliin osallistuva on maallisen maailman käytänteiden, tapojen ja rituaaliseremonian välimaastossa – ikään kuin kahden tilan välissä kuulumatta mihinkään ja toisaalta samalla sisällä kahden tilan välissä. Victor Turner kutsuu tätä tilaa liminaalipersonaksi tai siirtymätilaksi. Rituaalinen tapahtuma tarjoaa liminaalisessa tilassa olevalle persoonalle uusia symbolisia muotoja. Kolmas vaihe on uudelleenyhdistymisen vaihe, jossa ihmiset palaavat liminaalisesta tilasta takaisin sekulaariin elämään uusia symbolisia muotoja ja merkityksiä kokeneena sekä niitä mukanaan kantaen.⁷⁷

Rituaaliprosessin alussa ihmisen sosiaalinen asema, joka hänellä oli ennen rituaalia, poistuu ja ihmisestä tulee riisuttu kaikista erottumisen merkeistä. Mikään ei erota ihmistä muista kanssaolioistaan rakenteellisesti, osallistujat ovat siis keskenään tasa-arvoisia ilman tyypillistä sosiaalista hierarkiaa.⁷⁸ Victor Turnerin mukaan liminaalinen on väliaikainen rajapinta/liitântä, jonka kautta merkitys voidaan luoda vakiintuneiden osakulttuurien välillä. Näiden kautta merkitykset

⁷⁵ Grimes 2004, 27–28.

⁷⁶ Grimes 2006, 4–7.

⁷⁷ Turner 1967, 95–97.

⁷⁸ Turner 1967, 95–98

vakiintuvat ja yhdistyvät osaksi osakulttuureita. Symboleilla on näin yhteinen älyllinen ja emotionaalinen merkitysryhmään kuuluvien keskuudessa. Turnerin mukaan nämä symbolit ovat arkipäiväisten asioiden vastakohtia.⁷⁹ Vaikka liminaalinen tila on väliaikainen tila se mahdollistaa todellisuuden järjestämisen uudella tavalla – uusilla merkityksillä ja symbolisilla muodoilla – sekä mahdollistaa myös luovan toiminnan tilan. Jose Vallikatt argumentoi väitöskirjassaan *Virtually Religious – Myth, Ritual and Community in World of Warcraft*, että tämän takia rituaalit johtavat ihmisten väliseen vuorovaikutteiseen solidaarisuuteen.⁸⁰

Yhdysvaltalainen antropologi Roy A. Rappaport määrittelee rituaalin ”esitykseksi, joka on enemmän tai vähemmän muuttumattomia sarjoja muodollisia toimintoja, ja jonka ilmaisutavat eivät ole täysin koodattuja esittäjien toimesta”.⁸¹ Rappaportin määritelmän pohjalta voidaan tarkastella rituaalin ominaispiirteitä, jotka ovat esitys, muodollisuus, muuttumattomuus, toimintojen sarjat sekä ilmaisujen elementit ja esityksen koodittuminen, muiden henkilöiden kuin esittäjien toimesta.⁸²

Edellä esitetyillä näkökulmilla ei ole tarkoitus luoda mitään systemaattista määritelmää tai luokittelua siitä, mitä rituaali on, vaan tarkoitus on tarkastella niitä näkökulmia, joiden kautta on mahdollista tutkia verkkokyselyyn vastanneiden pelaajien havaintoja, sekä omia etnografisia havaintojani ja niiden teemoja. Toisin sanoen edellä esitetyt määritelmät toimivat välineenä ja näkökulmina tarkasteltaessa aineistoa rituaalin osalta. Kuten edellä esitetyistä näkökulmista voi havaita tutkimuksessani rituaalin analyysi WoWissa sijoittuu uskonnon ja kulttuurin leikkauspisteeseen.

Tarkasteltaessa verkkokyselyn aineistoa rituaalin osalta nousee vastauksista esiin kaksi teemaa: pelimaalimaan pelintekijöiden toimesta koodatut rituaalit ja valmistautuminen raidille. Pelintekijöiden koodaamat rituaalit olivat pelaajien vastauksissa eniten esillä. Vaikka koodattu rituaali on fiktiivinen sekä narratiivinen, eikä varsinaisesti tässä mielessä Victor Turnerin määritelmän mukainen rituaalinen prosessi, on mielestäni kuitenkin syytä huomioda, että pelaajat ovat vuorovaikutuksissa pelintekijöiden koodaamien kuvitteellisten rituaalisten sisältöjen kanssa. Tämä näkyy myös pelaajien vastauksissa. Kymmenen pelaajaa nosti esiin vastauksissaan hahmoluokkien suorittamat rituaalit ja taiat. Yksi myös

⁷⁹ Turner, 1982, 41, 535–4.

⁸⁰ Vallikatt 2014, 105–106.

⁸¹ Rappaport 1999, 24.

⁸² Vallikatt 2014, 104.

kyselyaineistossa usein esiin noussut esimerkki on warlockin hahmoluokan käyttämä taika *Ritual of Summoning*, jossa warlockia pelaava pelaaja voi kahden toisen pelaajan avulla luoda portaalin eli väylän, jonka avulla voi kutsua toisia pelaajia paikalle.⁸³ Huolimatta siitä, että rituaali on pelintekijöiden luoma sisältö, ovat pelaajat konkreettisesti vuorovaikutuksessa rituaalin kanssa ja Roy Rappaportin määritelmän mukaisesti esimerkiksi *Ritual of Summoning* voidaan nähdä esityksenä, joka on muodollinen, muuttumaton toiminto, joka ei ole koodittunut esittäjien eli tässä tapauksessa pelaajien toimesta.

Toinen vastaavanlainen esimerkki pelintekijöiden luomasta rituaalisesti hallinnoidusta taiasta on *Conjure Refreshment Table*, joka on magen hahmoluokan valinnee pelaajan taika. Tässä taiassa mage luo virkistuspöydän (eng. *Refreshment Table*), josta muut pelaajat voivat syödä keksejä. Jokainen näistä kekseistä elvyttää pelaajan terveyttä sekä manaa, joka on loitsuihin käytettävää energiaa.⁸⁴ Jose Vallikattin mukaan tämän rituaalin takana oleva logiikka on samanlainen kuin useiden uskontojen uskonnollinen idea spirituaalisesta ravinnosta fyysisen syömisen kautta. Koska terveys ja osalla hahmoluokista myös loitsuihin käytettävä energia on välttämätöntä, on pelaajien osallistuttava tähän syömiseen liittyvään pelintekijöiden luomaan rituaaliin. Pelissä virtuaalinen terveys ja loitsuihin käytettävä energia on fyysisesti avatarin kokema palkinto siitä, että he ovat osallistuneet tähän syömiseen liittyvään rituaaliin voidakseen taistella paremmin.⁸⁵

Toisaalta vaikka edellä on esitetty pelin tekijöiden peliin luomia rituaaleja, on syytä kuitenkin huomioda, että pelaajille tämä saattaa olla vain pelaamiseen liittyvä toiminto, eikä näin sisällä esimerkiksi Victor Turnerin kuvailemaa liminaalitilaa tai erottumista muusta pelimaailman tilasta. On siis argumentoitava, että vasta rituaaliin osallistuvien rituaalille antamat merkityksenannot saattavat muodostaa siitä erityisen tapahtuman. Kuitenkin huomioon arvoista on, että pelin tekijät ovat luoneet peliin rituaaleja tai rituaalisia esityksiä, johon pelaajat ovat pelin logiikan ja tarinan kautta vuorovaikutussuhteessa – he ovat vuorovaikutuksessa rituaalisten piirteiden kanssa.

Pelintekijöiden luomat rituaalit ovat läsnä myös muussa pelintekijöiden luomassa peliympäristössä. Seikkaillessa Azerothin maailmassa voi törmätä useisiin ei pelattavissa oleviin pelihahmoihin eli pelaajien termein NPC (eng. *non-*

⁸³ *Ritual of Summoning s.a.*

⁸⁴ *Conjure Refreshment Table s.a.*

⁸⁵ Vallikatt 2014, 110.

player-character), jotka eivät ole pelaajien ohjaamia vaan pelin kehittäjien luomia oman ryhmittymän puolella olevia tai neutraaleja ei pelattavia hahmoja, joista osa suorittaa rituaaleja. Tutkimukseni etnografista taustatyötä tehdessäni törmäsin myös usein näihin rituaaleihin eri paikoissa ympäri Azerothin maailmaa. Lisäksi useita tehtäviä tehdessäni törmäsin myös peliin koodattuihin hirviöihin, jotka suorittivat pahan voiman lisäämiseen pyrkiviä rituaaleja. Yksi verkkokyselyyn vastanneista, nosti vastauksissaan esiin sekä hahmoluokkien taito-ominaisuudet, että pelimaailmassa olevien mökyjen eli pelimaailmaan koodattujen hirviöiden suorittamat rituaalit. Myös toinen vastaaja oli havainnut pelimaailmassa koodattuja rituaaleja.

Eri classeissa ja niiden speceillä on rituaaleja ja taikoja aina demonien kutsumisesta ilmaisen veden ja ruuan tekemiseen. Myös viholliset usein ovat suorittamassa jonkinlaisia rituaaleja, joissa nostetaan kuolleita palvelemaan tai kutsutaan toisista ulottuvuuksista apureita tai yritetään saada jokin todella voimakas olio maailmaan. (V25)⁸⁶

Olen havainnut rituaaleja esimerkiksi pelatessani Battle For Azeroth lisäosan Drustvar maanosassa, siellä noidat harjoittavat rituaalejaan pyöreiden symbolien yhteydessä sekä unisieppareiden koristelemien paikkojen läheisyydessä. (V33)

Vastaavasti toinen pelaaja nostaa esiin edellä esitetyn warlockin kyvyn sekä esimerkin ei pelattavien hahmojen luomasta rituaalista tilassa, jossa tietyn hahmoluokan pelaajat voivat oleilla ja ottaa esimerkiksi vastaan hahmoluokkakohdaisia tehtäviä.

Esimerkiksi warlockeilla on ritual of summoning-kyky, sekä class hallissa myös eräs rituaali, jossa kolme warlockia kutsui yhdessä voimakkaan demonin esiin. (V12)

Rituaalitaikojen lisäksi pelintekijöiden luomia rituaaleja on löydettävissä myös tehtävistä. WoWin pelimaailma on pitkälti rakennettu tehtävien ympärille, joiden kautta pelaaja tutkii pelimaailmaa ja osallistuu erilaisiin pelitoimintoihin. Jokaisella tehtävällä on sama pohjakaava: tehtävä otetaan vastaan tehtävän antajalta, tehtävään liittyy jonkinlainen taustarina sekä objekti tai objekteja ja siitä saadaan palkinto. Tehtävän antajat ovat yleensä NPC:tä, jotka antavat tehtävän sekä taustarinnan, joka on osa WoWin historiaa, lorea. Tarkasteltaessa tehtäviä ludologisesta lähestymistavasta eli pelin sääntöjen ja pelaamisen kautta, ovat tehtävät sääntöpohjaisia toimintoja, joissa pelaaja täyttää jonkun tietyn annetun

⁸⁶ Verkkokyselyyn vastanneet pelaajat olen merkinnyt tutkimuksessani V-kirjaimella, joka kuvaa vastaajaa sekä vastaajaa vastaavalla numerolla.

tehtävän. Tehtävän suorittamisesta seuraa jonkinlainen palkkio kokemuspisteiden sekä esineiden muodossa. Nämä tehtävät eivät ole kuitenkaan vaan toimintojen suorittamista, pelimaailman tutkimista ja palkkioiden saamista, vaan ne myös kertovat pelaajille pelimaailman historiasta, joka on usein ilmaistu uskonnollissävyyteisellä terminologialla. Jose Vallikattin mukaan, monet pelin dynamiikoista, kuten tehtävät ovat rituaalisesta näkökulmasta tarkasteltuna tiiviitä, korotettuja ja tyyliteltyjä sellaisella laajuudella, että niillä on Ronald Grimesin määritelmän mukaisia riitille ominaisia piirteitä. Hänen mukaansa tehtäviin liittyvien elementtien yhdistelmä ja tehtävä asetettuine sääntöineen ja polkuineen toimivat kaikki tällaisen pelimaailman kohotetun ja tyylittelyn toiminnon rituaalisoisena.

Loresta on myös löydettävissä myyttisiä tarinoita rituaaleista, joihin en katso tarpeelliseksi paneutua tutkimukseni kannalta tarkemmin, sillä lore on erittäin laaja, eivätkä kyselyyn vastanneet pelaajat juurikaan tuoneet loreen viittaavia rituaaleja esiin. Tutkimukseni keskittyy nimenoman pelaajien havaintoihin sekä heidän antamiinsa merkityksiin. Huomionarvoista on kuitenkin mainita, että joillain WoWin loreen kirjoitetuilla myyteillä on pelimaailmassa oleva myyttiä vastaava rituaali. Tämä tarkoittaa sitä, että pelintekijöiden luoma rituaali on toiminnoilta vahvasti sidoksissa pelintekijöiden luomaan myyttiseen tarinaan, joka osin sijaitsee myös virtuaalimaailman ulkopuolella pelaajien ylläpitämillä verkkosivuilla sekä Blizzard Entertainmentin ja muiden tekijöiden julkaisemassa kirjallisuudessa. Jose Vallikatt esittää, että ”osallistumalla näihin rituaalien esityksiin, pelaaja osallistuu ja uppoutuu WoWin maailman historiaan.” Rodalt Grimesin luokittelun mukaan tämänkaltaisen osallistuminen olisi ludologistia tai pelillistä ritualisointia.⁸⁷

Yksi esimerkki tällaisesta pelillisestä ritualisoinnista, jolla on mytologinen tausta, on *The Defilers' Ritual* (level 84) tehtävä, jossa pelaajan tehtävänä on pysäyttää Nefersetin rituaali. Tehtävä perustuu loren mytologian likaiseen turmeltumisrituaaliin, jonka Neferset suorittaa, tuottaakseen voiman, joka turmelee Uldumin joen. Pelaajan tehtävä on pysäyttää Neferset ja hänen suorittamansa rituaali, jotta joki puhdistuisi. Jos pelaaja ei täytä tehtävää Azerothin rauhaa ei voida palauttaa. Jose Vallikatt argumentoi, että ”ludologisesta näkökulmasta tarkasteltuna jokainen tehtävä haastaa pelaajan rajoitetuin säännöin saavuttamaan tietyn tavoitteen. Tämä tavoiteorientoitunut käytös on myös todellisen maailman rituaalien objekti.” Jose Vallikatt jatkaa, että erityisesti uskonnolliset rituaalit, jotka

⁸⁷ Vallikatt 2014, 108.

on suoritettu tietyllä tavalla, toisin sanoen tiettyjen sääntöjen mukaan, jotka ovat määritelty uskonnollisessa tekstissä, ovat harkitusti tarjonneet osallistujille tiettyjä palkintoja. Koska WoWIn tehtävissä on ennalta määriteltyjä saavutettavia lopputuloksia, voi niitä Jose Vattikatin mukaan kutsua rituaaleiksi ja pelaajan kokemusta ritualistiseksi.⁸⁸

Pelimaailmassa on myös tehtäviä, jossa rituaalia varten tulee kerätä tarvikkeita. Yksi esimerkki tällaisesta tehtävästä on *Ritual materials*, jossa pelaaja kerää materiaaleja lähellä olevilta villieläimiltä, jotta rituaali voidaan suorittaa. Myös yksi pelaajista nosti kysely vastauksissa esiin seuraavanlaisen tehtäväsarjan.

Eräs questline kertoi pienestä tytöstä, jolla oli teekutsut, hän tarvitsi pehmoeläimensä sekä kissan teekutsuille metsän reunalle. Kun olin toimittanut kaikki hänen pyytämänsä tavarat tyttö alkoi suorittaa noitamaista rituaaliaan, asettamalla kissan, jonka olin hänelle tuonut kuolleen punaisen ympyrän keskelle, jonka ympärillä pehmolelut istuivat. (V33)

Muutamit pelaajat nostivat kyselyvastauksissaan yhtenä teemana esiin myös valmistautumisen raidiin eli haastavampaan luolastoon.

Preppaus ennen raidibossia, buffaaminen siis erittäin yleinen ja pitkäikäinen "rituaali". Lasken sen rituaaliksi lähinnä sen takia, että kaikki tekevät sen vähänkin kovempaa tulosta yrittävässä porukassa ja sille asetetaan kohtuu suurta painoarvoa. (V27)

Vaikea kysymys. Uskon, että jokaisella pelaajalla on omanlaisia rituaaleja. Yhdessä tehtäviä rituaaleja voisi olla esimerkiksi feastit ennen raidibosseja. (V4)

Haastavampaan luolastoon valmistautuminen on edellä esitetyn rituaalin määritelmän kannalta mielenkiintoinen. Ronald Grimesin määritelmää tarkasteltaessa on valmistautumisesta löydettävissä ainakin riitin piirteitä, sillä pelimaailmassa haastavampaan luolastoon valmistautuminen on sosiaalisesti pelimaailmassa tunnistettava tekemisen jakso, joka on tiivis, korostunut ja pelaajien toimesta usein tyylitelty sekä heille merkityksellinen. Toisaalta raidille valmistautumisesta on löydettävissä myös viitteitä Victor Turnerin hahmottelemasta rituaaliprosessista, joka ilmenee tavanomaisen jokapäiväisen toiminnan ylittävänä erityisyyden ja merkityksellisyyden hetkenä. Lisäksi tila on rajattu ja erotettu muusta virtuaalimaailmasta.

Yksi pelaajista nosti vastauksessaan esiin halloweenin vieton WoWIn pelimaailmassa. Blizzard entertainment on luonut WoWIn pelimaailmaan mukaan kalendaaririittejä eli vuoden aikojen mukaan säännöllisesti toistuvia seremonioita.

⁸⁸ Vallikatt 2014, 108.

WoWin virtuaalimaailmassa on siis vastaavasti todellisen elämän vuosittain toistuvia juhlia kuten joulu, uusi vuosi, ystävänpäivä ja halloweeni. Nämä juhlat sisältävät toimintoja ja elementtejä, jotka ovat samanlaisia offline-maailman vastaavien juhlien kanssa. Esimerkiksi, jouluisin pelimaailmaan kaupungit ja kylät täyttyvät kuusista ja lahjapaketeista sekä jouluun liittyvistä tehtävistä.

Toisaalta itse peliä ja pelaamista on mahdollista tarkastella myös Victor Turnerin rituaalisen prosessin kautta. WoWin pelaaminen tapahtuu määritellyssä tilassa, joka on erotettu maallisesta offline-maailmasta. Pelin virtuaalimaailma on eräänlainen toinen ”toiseus”, jossa pelaajat ylittävät jokapäiväisen offline-maailman arjen toiminnot erityisten ja mielekkäiden hetkien kautta. Pelaaminen sisältää rituaalin kaltaisen prosessin, joka käsittää erottumisen, liminaalitilan ja uudelleen yhdistymisen. Tiivistetysti määriteltynä pelin tasolla tämä käsittää peliin kirjautumisen eli erottumisen offline-tilasta, jonka sijaan pelaaja uppoutuu virtuaalimaailman ”toiseuteen” eli siirtyy online-tilaan. Sisään kirjautuessaan pelaaja käyttää uutta toista ulkomuotoa, joka liittyy hänet osaksi virtuaalimaailmaa avatarin muodossa ja samalla myös riisutuksi offline-tilan erottumisen merkeistä, kuten sosiaalisesta asemasta. Samaan aikaan hän on kuitenkin fyysisesti läsnä myös maallisessa maailmassa, näin hän on ikään kuin kahden tilan välimaastossa. Virtuaalisessa tilassa pelaaja saa uusia symbolisia muotoja, joilla on Victor Turnerin kuvaileman kaltainen, yhtenäinen älyllinen ja emotionaalinen merkitys ryhmään eli virtuaalitodellisuuteen kuuluvien kesken. Virtuaalimaailman symbolit ovat pitkälti arkisen offline-tilan asioiden vastakohtia. Kirjautuessa ulos virtuaalimaailmasta, pelaaja siirtyy takaisin offline-tilaan eli arkipäiväiseen maalliseen maailmaan uusia symbolisia muotoja ja merkityksiä kokeneena.

Huolimatta siitä, että tämänkaltaisen pelaamisen ja pelin tarkastelu rituaaliprosessina on mahdollista, ei tutkimuksen tarkoitus ole määrittää tai esittää pelaamista tai peliä rituaalina. Kuitenkin se auttaa havainnollistamaan pelin ja pelaamisen luonnetta. Amerikkalainen sosiologian professori Thomas S. Henricks esittää, että pelaaminen on mahdollista ymmärtää sekä viimeisteltynä, että muuntuvana. Pelin ymmärtäminen viimeisteltynä tarkoittaa sitä, että se on ”leikattu” reaali-maailman tavallisista tapahtumista usealla eri tavalla, jossa osallistujat keskittyvät merkityksiin pelin tapahtumien sisällä ja nauttivat tästä kohtaamalla ja ratkaisemalla jännitteitä, joita tapahtumien logiikat saavat aikaan. Pelaamisen ymmärtäminen muuntuvana tarkoittaa sen ymmärtämistä tapana

yhdistyä maailman objekteihin ja prosesseihin.⁸⁹ Huolimatta siitä, tarkastellaanko pelaamista rituaalina vai ei, on mahdollista todeta, että siihen saattaa liittyä rituaalin prosessin ja logiikan kaltaisia ominaisuuksia tai kokemuksia.

8.3. Kertomusten ja myyttien ulottuvuus

Myytin käsite on hankala määrittää, sillä kuten uskontotieteen professori Lauri Honko huomioi, myytin käsite voi käsittää ”kaiken aina yksinkertaisemmasta fiktiivisestä tai jopa valheellisista kuvauksista aina absoluuttisiin tosiin ja pyhiin kuvauksiin, jotka todella ylittävät kaiken, mitä tavallinen jokapäiväinen elämä voi tarjota”.⁹⁰ Tässä tutkimuksessa lähdän siitä lähtökohdasta, että vaikka WoW:n maailma ja sen taustarina on fiktiivinen, tarkastellaan sitä kuitenkin tutkimuksessa kulttuurina, jolla on omat traditionaaliset myyttinsä. Koska WoW:n myyttinen ja kertomuksellinen maailma on suhteellisen laaja, rajautuu myytin ja kertomusten tarkastelu pelaajien havaintomaailmaan sekä siihen näkökulmaan, että myytti on jollain tavalla pyhä tarina. Mircea Eliade määrittelee myytin tarinaksi, joka on kulttuurin arvokkain omaisuus, koska se esittää pyhän tradition, alkuperäisen yllättävän tiedon tai esikuvallisen mallin.⁹¹ Mircea Eliaden määritelmän pohjalta lähdän nostamaan verkkokyselyaineistosta pelaajien esittämiä esimerkkejä WoW:n myyteistä. Tukenani tässä tarkastelussa käytän WoW:n taustarinaa eli lorea, joka sijaitsee pelaajien ylläpitämillä verkkosivustoilla. Pelimaailmassa myytit sekä kertomukset ovat osa erittäin laajaa tehtäväverkostoa ja maailmaa, joten tätä kautta myyttien tarkastelu ei olisi tässä yhteydessä mielekäästä, sillä tutkimukseni keskittyy pelaajien havaintoihin ja uskonnon ulottuvuuksien merkityksiin pelaajien näkökulmasta.

Verkkokyselyaineistossa yhdeksi WoW:n myytin selkeimmäksi teemaksi, nousi Azerothin luomismyytti. Tämä on fundamentaalinen kysymys, johon ihmiset ovat aina yrittäneet jollain tavalla vastata tieteen ja uskonnon kautta. Koska virtuaalimaailma ja pelintekijät ammentavat omista kulttuurikonteksteistaan on loogista, että yksi WoW:n myyteistä koskee juuri luomiskertomusta. Kuten edellä on osin jo tullut ilmi WoW:n tehtävien, rotujen kulttuurin ja maailman tapahtumien taustalla on laaja taustarina, joka selittää sekä historiaa, että tämän hetken tapahtumia. WoW:n lore on osin luettavissa tai katseltavissa videon muodossa

⁸⁹ Henricks, 2010, 31.

⁹⁰ Honko, 1984, 41.

⁹¹ Eliade, 1963, 1.

WoWin virallisilla sivustoilla.⁹² Alun perin WoWWin virallisilla sivustoilla oli luettavissa koko lore, mutta jostain syystä se poistettiin Blizzard entertainmetin toimesta. Pelaajat ja pelaajayhteisöt ovat pitäneet yllä erilaisia WoWi sivustoja kerätäkseen materiaalia kirjalliseen muotoon WoWWin sisällöstä sekä laajemmin Warcraft-pelisarjasta ja sen historiasta. Tällaisia sivustoja ovat Wowpedia ja Wowhead- joiden linkit myös Blizzard entertainment on julkaissut virallisilla sivustoillaan - jotka toimivat tässä tutkimuksessa tukena tarkasteltaessa lorea.

WoWin esihistoria on linkittynyt aina Warcraft-sarjan ensimmäiseen 1994 julkaistuun osaan *Warcraft – Orcs & Humans*. WoWWin historia kertoo siitä, miksi pelimaailma on sellainen, kuin se nyt on. Se kertoo historiaa aina maailmasta ennen luomista. Kuten myös reaali maailmassa, on myös WoWissa erilaisia uskomuksia maailman synnylle kuten ”alkuräjähdyks” ja Jumala. Tarinan mukaan universumi oli kuitenkin kaaoksessa. Tämän jälkeen WoWWin maailman uskotaan luomismyytin mukaan olevan osittain jumalten kaltaisten titaanien luomaa ja muovaamaa. ”He loivat ja muokkasivat elämää kohdatessaan uuden universumin nostamalla vuoria ja luomalla meriä. He hengittivät taivaita ja loivat elämää sekä järjestystä lukemattomiin maailmoihin suuressa kaukaisessa tyhjiydessä. Se oli heidän suunnitelmansa luoda järjestystä kaaokseen.”⁹³

WoWin laajaa myyttistä maailmaa kuvastaa hyvin myös se, että se sisältää useita fiktiivisiä uskontoja, jotka ovat muovautuneet osin todellisten uskontojen ja uskomuksien pohjalta. Toisin sanoen pelin suunnittelijat ja tarinoiden luoja ovat ammentaneet sisältöjä eri kulttuurikontesteista ja uskonnoista. Eräs pelaaja toteaaakin, että pelissä Pyhä Valo (eng. *the Holy Light*) ja Tyhjiys (eng. *Void*) -asetelma, viittaa kristinuskon taivaaseen ja helvettiin. Siitä ilmentyneet taikavoimat Pyhä taika (eng. *Holy magic*) ja Varjo taika (eng. *Shadow magic*) hän näkee vertauksena pyhyyteen ja kadotukseen (V31). Pyhä Valo ja Tyhjiys ovat energioita, jotka sijaitsevat todellisen virtuaali maailman ulkopuolella ja ovat molemmat pelin fundamentaalisia voimia. Huolimatta siitä, että Valon voi nähdä vertauksena hyvään ja Tyhjiyden pahaan, syntyi Tyhjiys kuitenkin valosta ja lopulta kummatkaan, eivät voi olla olemassa ilman toista.⁹⁴ Vastaavasti toinen pelaaja jatkaa:

Isoin uskonto pelissä on The Light, mihin törmään useasti pelissä ja se tuntuu samantyyppiseltä kuin kristinuskko, juurikin sen takia, että sillä uskonnolla on hyvin samanlaiset kirkot ja temppelit kuin oikeassa kristinuskossa. Jopa Horden puolella esiintyy usko "valoon" (paladin,

⁹² World of Warcraft s.a..

⁹³ Creation myth s.a..

⁹⁴ Light s.a..

priest class:lla). Sitten tietenkin usko luontoon on iso osa peliä, varsinkin kun pelaa Druidilla tai Shamaanilla. (V21)

Pyhään valoon liittyy WoWissa fiktiivinen kirkkokunta, jota kutsutaan Pyhän Valon kirkoksi (eng. *Church of the Holy Light*). Wowpedian kuvauksen mukaan ”kirkko on omistautunut luomaan maailmaan kunniaa ja oikeutta. Sen jäsenet pyrkivät auttamaan toisia ja olemaan hyviä kaikissa teoissaan. Ilmentämällä heidän uskonnollista dogmiaan, kirkon taidokas hengellinen sääty voi käyttää pyhää taikaa, jota kutsutaan Valoksi.”⁹⁵ Pyhän valo ja Tyhjiys ovat iso osa WoW:n laajaa mytologiaa, sillä kuten eräs pelaaja toteaa, ”Pelin taustalla on valon ja pimeyden (tai tyhjyyden) taistelu. Loppupeleissä WoWissa taistellaan oikeudesta olla olemassa.” (V20)

Uskonnolliset teemat kuten shamanismi, druidismi, taikuus, noituus ja voodoo ovat esillä WoW:n pelimaailman sisällöissä. WoWissa on isompia ja pienempiä uskontoja, joiden taustarinat ovat esillä loressa. Laajin ja pelintekijöiden toimesta strukturoitu uskonto pelissä on Pyhän Valon kirkko. Tämä fiktiivinen uskonto sisältää kirkot, joitakin opetuksia ja palvonnan kohteen Valon. Se pitää sisällään myös ei pelattavia pelihahmoja eli NPC:tä kuten pappeja ja arkkipiispoja.⁹⁶ Loren mukaan Benedictus oli uskonnollisen johtaja piispa Alonsus Faolin oppilas. Benedictus auttoi rakentamaan näkyvimmän Pyhän Valon kirkon monumentin Liittoutuman pääkaupunki Stormwindin katedraalin, joka toimii Pyhän Valon hengellisenä johtopaikkana ihmisille ja Liittoutuman jäsenille. Lopulta Benedictuksesta tuli johtava arkkipiispa.⁹⁷ Pelintekijät ovat hyvinkin selkeästi ottaneet vaikutteita katolisesta kirkosta, mikä näkyy suoraan myös Benedictuksen nimessä, joka on ollut viidentoista katolisen kirkon paavin nimi. Myyttinen loren rakenne sisältää näin myös fyysisiä paikkoja, kuin myös ei pelattavia hengellisiä hahmoja.

Osa vastaajista nosti myös esiin sen, miten myytit ja uskonnolliset kertomukset vaikuttavat heidän pelikokemukseensa. Yksi pelaaja kommentoi myyttien merkitystä seuraavasti:

Kertomuksia on ollut huima määrä, alkaen esimerkiksi siitä miten koko Azeroth on saanut alkunsa yms. Vaikea muistaa ja spesifisti erotella tarinoita, mutta ne ovat yleensä mielestäni tehty todella hienosti ja kytkökset tarinoiden välillä toimivat. Pelikokemus on loren myötä paljon mielenkiintoisempi. (V5)

⁹⁵ Church of the Holy Light *s.a.*.

⁹⁶ Vallikatt 201, 94.

⁹⁷ Church of the Holy Light *s.a.*.

Toinen pelaaja kommentoi sitä, että pelin taustalla olevat myyttiset tarinat vaikuttavat hänellä siihen, millainen kokemus pelissä olevien tehtävien tekeminen, harvinaisten lemmikkien ja ratsujen etsiminen on. Lisäksi hän kuvaa alussa niitä myyttisiä elementtejä, jotka ovat pelissä häntä kiehtoneet.

Shamaaniset elementit, tietyn tasoinen astraalimatkailu, jumala tai vanhat aikojen alusta olemassa olleet otukset. Vaikuttavat. Videoita on kiva katsoa, mutta nautin eniten hyvää kertomusta lukiessani ja questeja/ rareja metsästäessäni niiden taustatarinoista. En siis hamstraa huntterin pettejä tai mounteja pelkästään ulkonäön vaan myös taustatarinan / seikkaulun vuoksi. (V8)

Jokaisella rodulla, tehtävillä, pelin tekijöiden luomilla hahmoilla ja muilla sisällöillä on oma taustatarinansa. Ne muodostavat eräänlaisia pienempiä myyttejä ja legendoja laajempiin mytologioihin. Yksi vastaajista nostikin esiin sen, miten jokaisella rodulla ja hahmoluokalla on pelissä oma taustatarinansa, uskomuksensa ja kulttuurinsa, jotka hän näkee vaikuttavan vahvasti pelikokemukseen.

Niitähän on joka paikassa! Jokaisella racella ja classilla on omat lorensa, joka pitää sisällään uskomuksia ja kulttuuria. Nämä vaikuttavat pelikokemukseen vahvasti, varsinkin kun osa tarinoista on todella yksityiskohtaisia ja laajoja. (V18)

WoWissa on sekä pienempiä että suurempia uskontoja. Nämä fiktiiviset uskonnot, joilla on loren tarinan lisäksi myös pelin sisällä olevia sisältöjä, käsittävät usein osan myös rotujen yksilöllisistä historioista. Niillä saattaa myös olla vaikutusta siihen, mikä ryhmittymän, rodun ja hahmoluokan pelaaja valitsee pelattavakseen. Tämä tarkempi tarkastelu vaatisi kuitenkin oman tutkimuksensa. Suhtautumisesta uskontoon liittyviin taustatarinoihin kertoo muutaman pelaajan kommentti. Kolme pelaaja jatkaa rotuihin ja hahmoluokkiin liittyen:

Eri uskontoja, jumalia ja palvonnan kohteita, jotka nitoutuvat hyvin yhteen classien kanssa. Vaikuttaa kuinka suhtaudun hahmoon, jota pelaan. (V10)

Paladin on suosikkiclassini, koska omaan kristillisen vakaumuksen ja näen monia yhtenäisyyksiä classin taustatarinan ja Raamatun välillä. (V6)

Heti tulee mieleen perus kristinuskoon pohjautuva lore esimerkiksi priest ja paladin-classien kohdalla. Se vaikuttaa itseeni, sillä lailla, että pelaan priestiä vain shadow-speccinä⁹⁸, ja paladin on vähiten pelattu hahmoni. Noiden classien uskontofiilis ei siis uppoa itseeni. Muuten en ole erityisemmin miettinyt asiaa uskonnon kannalta. Ehkä lähinnä mieleen tulee esimerkiksi druidit, joiden lore on eräällä tavalla varsin uskonnollista, vaikka kyse onkin luonnonuskonnosta. (V12)

⁹⁸ Shadow-spec eli varjot-taidot ovat priestin eli papin toinen valittava mahdollinen taitokojen kokonaisuus. Toisen taitokojen kokonaisuuden ollessa lähtöisin Holy magicista eli Pyhästä taiasta. Ensimmäinen on näin sidoksissa Pyhään valoon ja toinen Tyhjyyteen ja varjoihin.

Kaksi pelaaja nosti esiin Elunen, joka on yksi esimerkki rotuun liittyvästä uskomuksesta ja kulttuurista. Elune on Wowpedian kuvauksen mukaan Night elfien temppelin ensisijainen jumalatar, joka on laajasti liitetty Azerothin toiseen isompaan kirkkaan valkoiseen kuuhun, valkoiseen leidiin. (eng. *The White lady*). Hänen katsotaan mytologian mukaan olevan metsän herran, puolijumalan ja kaikkien druidien suojelijan Cenariuksen äiti. Myös Cenariuksesta on loressa oma myyttinen kertomus ja muodoltaan hän on kreikan mytologian kentaurin kaltainen, puoliksi ihminen puoliksi hirvi. Elunen katsotaan loren mukaan olevan yksi harvoista Azerothin maailman täysi jumalalolento. Taureenien kulttuurissa hänet tunnetaan nimellä Mu'sha, joka on Äitimaan (eng.*Earthmother*) oikea silmä, vasemman silmän ollessa taureenien mytologiassa aurinko jumala An'she.⁹⁹ Night elfien pääkaupungissa sijaitsee Kuun temppeli (eng.*Temple of the Moon*), joka on omistettu Elunelle.

Kaksi pelaajaa nosti esiin myös trollien palvomat Loa-jumalat, jotka ovat villejä henki jumalia – luonnon ja elämän ilmentymiä. Useat näistä lukemattomista Loa-jumalista ovat fyysiseltä olomuodoltaan muodottomia ja toiset ovat eläinten tai erilaisen olentojen muotoisia. Osa näistä on heikkoja jumalia, mutta osa on myös voimakkaita.¹⁰⁰ Yksi pelaaja kommentoi seuraavasti:

Trollit puhuvat jo alussa kaiken maailma Loa-jumalista, joiden puoleen he kääntyvät (harmi kun ei ole alliansen puolella muuten pelaisin trollia) heidän maailmansa on aika kiehtova. ja heidän lorensa on aika maaginen. (V32)

Edellä kuvatuista esimerkeistä voi huomata pelintekijöiden ottavan sisältöä esimerkiksi niin Kreikan mytologian jättimäisistä ihmisten kaltaisista titaaneista, monissa eri mytologioissa esiintyvistä maan jumalattaresta, antiikin Kreikan jumalista kuin myös egyptiläisestä mytologiasta, jossa kuuta ja aurinkoa pidettiin usein tietyn jumalan silminä. Esimerkiksi Egyptin mytologian mukaan jumala Horuksen oikea silmä vastasi aurinkoa ja vasen silmä kuuta (ks. Eye of Horus).¹⁰¹ Osa verkkokyselyyn vastanneista nosti esiin myös sen, että peliin on otettu elementtejä myös viikinkiuskomuksista, Egyptin mytologiasta, Kiinan uskonnoista sekä Japanin uskonnoista. Kolme vastaajista kommentoi seuraavasti:

⁹⁹ Elune s.a..

¹⁰⁰ Loa s.a..

¹⁰¹ Darnell 1997, 35–37.

WoWissa on paljon norjalaiseen, egyptiläiseen sekä japanilaiseen mytologiaan suorasidottuja viittauksia sekä kirjailia H.P Lovecraftin teoksiin viittaavia vanhoja jumalia. (V22)

Pelatessani Legion lisäosassa Trial Of Valor dungeonia, oli siellä Odyn, joka on minulle suora mielikuva Odin-jumalasta. Oli mielenkiintoista pelata sisältöä, johon liittyi itselle etäisesti tuttu jumala. Kristilliset viittaukset pelissä menevät mulla aika ohi sillä, en kiinnitä niihin sen kummempaa huomiota kuin, mitä kiinnitän IRL. Pelissä on myös viittauksia luonnonuskontoihin, noituuteen ja saatananpalvonnan tapaisiin rituaaleihin. En koe niitä häiritsevinä vaan mielenkiintoisina osina pelin tarinaa ja paikkojen omaa tarinaa. (V32)

Viikinkiaihteiset alueet on aina olleet suosikkeja kuten esimerkiksi legionissa¹⁰² kun tuli Stormheim¹⁰³ niin sitä oli mielenkiintoinen lähteä tutkimaan ja tekemään quest lineja.(V24)

Muutama pelaajista esitti verkkokyselyvastauksissaan myös kritiikkiä siitä, että pelintekijät ovat käyttäneet eri myyttejä ja uskomuksia sekä usean vastaajan mainitseman kirjailijan, H.P. Lovecraftin kauhukirjallisuutta turhankin suorasti. Kaksi pelaajaa kommentoi seuraavasti:

Selkeitä viittauksia etenkin viikinkiuskomuksiin (WotLK¹⁰⁴ erityisesti), Kiinan/Japanin uskontoihin (Pandaria¹⁰⁵). Eivät juurikaan vaikuta, minulle aivan se ja sama pohjautuuko lore todellisuuteen vai täysin seipitteeseen. Ehkä vähän laiskaa kirjoittamista luojilta kopioida ja uudelleen nimetä uusiksi. (V7)

Skandinaavinen muinaisusko ja sen mytologia on vahvasti esillä hahmojen nimissä ja taustoissa sekä paikkojen nimissä joko suorina lainauksina tai pienten muutosten kera. Myös H.P. Lovecraftin kauhukirjallisuus on selvästi läsnä Old God¹⁰⁶ entiteeteissä. Kaikki loressa ilmenevät viittaukset uskontoon ovat kiinnostavia vaikkakin usein turhan suoria. (V25)

Huolimatta edellä esitetystä kritiikistä voi kuitenkin todeta, kuten eräs pelaaja, että ”pelin mytologia on huikea ja monitahoinen. Myyttiset kertomukset esimerkiksi maailman synnystä ovat näkyvillä loressa, ja pelaajan saatavilla. (V4)” Selvää siis on, että WoW sisältää paljon eri kulttuurikonteksteista ja uskomuksista muovattuja myyttejä. WoW:n tekijät ovat ammentaneet sisältöä pitkälti eri kulttuurikonteksteista ja tätä kautta myös uskonnoista, myyteistä ja uskomuksista. Jokaisella pelaajalla on mahdollisuus katsoa aiheesta julkaistuja videoita ja lukea lorea, niin verkkosivustojen kun pelin sisällä olevan kirjallisuuden sekä saadessaan tehtävän kuvauksen, johon usein sisältyy tarina. Kuitenkin osin avoimeksi

¹⁰² Legion on World of Warcraftin kuudes lisäosa, joka julkaistiin 30. elokuuta 2016.

¹⁰³ World of Warcraftin pelialue.

¹⁰⁴ Wrath of the Lich King on World of Warcraftin toinen lisäosa, joka ilmestyi 13. marraskuuta 2008.

¹⁰⁵ Mists of Pandaria on World of Warcraftin neljäs lisäosa, joka julkaistiin 25. syyskuuta 2012.

¹⁰⁶ Vanhat jumalat ovat Wowpedian mukaan loismaisia ja aavemaisia kauhuja. Ne ovat lihallisia vuoria ja Tyhjyyden fyysisiä ruumiillistumia, jotka kasvavat syövän tavalla. Old God *s.a.*.

kysymykseksi jää se, miten eri pelimotivaatiot vaikuttavat siihen, kuinka kiinnostunut pelaaja loresta ja sen myyttisistä sisällöistä on. Huolimatta siitä, että tämä vaatisi laajemman jatkotutkimuksen, näkyvät erilaiset pelimotivaatiot osittain myös osassa verkkokyselyn vastauksia. Kuusi vastanneista kommentoi, etteivät osaa sanoa, millaisia myyttejä tai uskomuksiin liittyviä kertomuksia WoWissa on koska he eivät ole lukeneet lorea. Yksi vastanneista toteaa seuraavasti:

En ole kiinnittänyt Loreen huomiota, joten en osaa sanoa. Skippaan aina kaikki mahdolliset klipit, joissa Lorea käydään läpi. En ole myöskään kiinnittänyt huomiota siihen, millaisia myyttejä ja maagisia uskontoihin viittaavia kokemuksia WoWissa yleisesti on. (V34)

Vastaavasti toinen pelaaja kommentoi hahmon kehittämisen tärkeyttä ja kiirettä edistyä siinä:

En kiinnitä kovin paljon huomiota loreen. Tarinat ovat toisinaan mielenkiintoisia, mutta "kiire" päästä eteenpäin hahmon progressissa saa usein skippaamaan quest-tekstit, jolloin tarina jää toissijaiseksi. (V26)

Yksi vastanneista kommentoi, ettei ole koskaan tehnyt pelissä tehtäviä, eikä tästä syystä tiedä, mitä pelin taustatarina pitää sisällään (V13). Viitteitä pelimotivaation vaikutuksesta pelaajien vastauksiin voidaan saada verkkokyselytutkimuksessa esitetyistä taustakysymyksistä. Edellä mainitut kuusi vastaajaa, jotka eivät osanneet sanoa pelin myyttisestä ja kertomuksellisesta ulottuvuudesta, valitsivat kaikki pelaamisen motivaatiokseen, joko raidaamisen, erilaisten ratsujen sekä saavutusten keräilemisen, PVP, PVE tai yhteisöllisyyden ja jättivät tarinan, ympäristön ja roolipelaamisen valitsematta. Tutkimukseni ollessa kvalitatiivinen ja otannan näyteperusteinen, ei selviä johtopäätöksiä voida tehdä ja aiheen tarkempi analyysi vaatisi laajemman kvantitatiivisen tutkimuksen. Mahdollista on kuitenkin todeta, että esimerkiksi roolipelaamisen luonteeseen yleensä kuuluu WoW:n tarinan ja erityisesti oman rodun ja hahmoluokan historian tunteminen, jotta oman roolin luominen ja siihen eläytyminen olisi mahdollista. Tässä mielessä on todennäköistä, että pelaajat, jotka ovat motivoituneet WoWissa ennen kaikkea roolipelaamisesta lukevat myös pelin taustatarinoita, kun taas pelkästään PVP pelaava pelaaja ei välttämättä edes tee tehtäviä pelissä. Syytä on kuitenkin huomioda, että WoW:n ollessa pelimahdollisuuksilta ja kiinnostuksen kohteilta suhteellisen monipuolinen peli, on todennäköistä, että joukkoon mahtuu paljon pelaajia, joilla rajan vedot motivaatioiden tai loreen tutustumisen suhteen eivät ole näin selkeät. Huolimatta siitä, lukevatko pelaajat lorea, ryhmittymän valinta vaikuttaa siihen millaisen myyttisen ympäristön kassa pelaajat ovat tekemisissä.

Koska WoWIn myyttinen sisältö on niin laaja, vaatisi koko WoWIn myyttisten sisältöjen ja kertomuksien yksityiskohtainen analyttinen tarkastelu huomattavasti laajemman tutkimuksen tai useita eri tutkimuksia. Edellä esitetyt tarinat ja esimerkit eivät muodosta kuin pienen osan WoWIn myyttisistä tarinoista. Ne toimivat havainnollisina esimerkkeinä siitä, millaista myyttisiä sisältöjä sekä uskomuksiin liittyviä tarinoita WoWIn pelimaailman sisällöistä sekä taustatarinasta on löydettävissä. Ennen kaikkea esimerkit kuvaava myös sitä, millaisia myyttejä ja kertomuksia juuri pelaajat nostivat esiin omien pelikokemuksiensa ja havaintojen pohjalta. Samalla ne myös kuvaavat sitä, että peli ja sen taustarina tarjoaa monipuolisen myyttisen maailman, johon pelaajan on ainakin mahdollista tutustua. Vähimmillään myyttinen taustatarina tarjoaa lisäsisältöä pelaamiseen.

8.4. Kokemuksen ja tunteen ulottuvuus

Tässä alaluvussa tarkastelen sitä millaisena kokemuksena pelaajat ovat kuvanneet kyselyhaastattelussa WoWIn virtuaalimaailman. Koska kyse on uskonnon ulottuvuuksista tarkoituksena ei ole hakea kyselyaineistosta millaisia kokemuksia tahansa, vaan pelaajilta kysyttiin sitä, kokevatko he WoWIn maagisena tai spirituaalisena paikkana sekä sitä tarjoaako peli heille jotain henkistä. Koska kokemus voi tarkoittaa monenlaista kokemista otin tutkimuksessani vapauden rajata tässä kohtaan kokemus nimenomaan maagiseen, hengelliseen ja spirituaaliseen kokemukseen, mikä näkyy näin myös verkkokyselylomakkeen kysymyksen asettelussa.¹⁰⁷ Tutkimuksessani tarkastellaan näin kokemuksia, jota on jollain tavalla erotettavissa profaaleista eli tavallisista ja arkipäiväisistä asioista sekä kokemuksista. Uskontotieteen professori Mircea Eliade määrittää pyhän ilmenemisen käsitteellä *hierofania*. Uskontojen historian voidaan nähdä koostuvan erilaisista hierofanioista, jotka ovat siis pyhien todellisuuksien ilmenemismuotoja. Hierofania ilmentää jotain, joka on erotettu profaanista.¹⁰⁸ Näin ollen esimerkiksi jokin virtuaalipelissä oleva kohde kuten paikka tai esimerkiksi pelissä oleva myyttinen puu, voi näin olla hierofania ja ilmentää jotain pyhää ja muusta profaanista ympäristöstä poikkeavaa. Tutkimuksessani lähdän hakemaan näin aineistoista teemoja, jotka ovat WoWIn tavallisista tai arkipäiväisistä pelikokemuksista poikkeavia. Lähtökohtana tälle on se, että WoW on oma maailmansa sekä kulttuurinsa, jossa voidaan nähdä arkipäiväisiä ja tavallisia

¹⁰⁷ Ks. Liite 2.

¹⁰⁸ Eliade 2003, 33–34

kokemuksia, mutta jossa on mahdollista nähdä myös profaaneista kokemuksista erotettuja kokemuksia, jotka sisältävät jotain hierofanista.

Kokemuskäsitteen määrittelemisen on haasteellista tarkasteltaessa suomenkielistä 'kokemus' sanaa, jonka voidaan ymmärtää tarkoittavan monenlaista kokemista. Uskontotieteen professori René Gothóni avaa sekä tarkentaa kokemuksen määritelmää käyttämällä saksan kielen käsitteitä *Erfahrung* ja *Erlebni*. Näihin sanoihin pohjautuen hän erottaa toisistaan tiedollisen ja elämyksellisen kokemuksen. Lisäksi hän erottaa vielä kolmannen kokemuksen käsitteen, joka tulee saksan kielen sanasta *Einfühlung*. Tällä viitataan aistimukselliseen tai eläytyvään kokemukseen.¹⁰⁹ Kyselyvastauksissa kokemukset ovat pitkälti tiedollisia, mutta samalla niihin sisältyy myös elämyksellisiä piirteitä. Seuraavaksi tarkastelen niitä vastauksia, joissa oli havaittavissa jonkinlainen edellä määritelty uskonnon kokemuksen ja tunteen ulottuvuus.

Yksi vastaajista nosti esille omassa pelikokemuksissaan WoW:n osittain spirituaalisena paikkana, jossa on mahdollista tuntea olevansa yhtä virtuaalimaailman luonnon kanssa. Hän kuvaa omaa kokemustaan seuraavasti:

Koen WoW:n osittain spirituaalisena paikkana, mikäli hakeudun itse paikkoihin, joissa tunnen spirituaalista vetoa. WoW on minulle kokemuksena todella antoisa, sillä olen tykästynyt todella paljon druidienmaailmaan pelin kautta. Toki olen pelannut muitakin classeja, mutta se vain vetoaa minuun eniten juuri luonnonläheisyydellään ja mystisyydellään. WoWissa on mukavaa olla healer, sillä koen minulla olevan siinä parantajan rooli, teen parhaani pitääkseni kanssapelaajan hengissä taikomalla heidän päälleen kukkasia ja luonnosta tulevaa voimaa. Koen druidilla hiilaamisen maagisena kokemuksena, kun pääsen luonnon kautta auttamaan kanssapelaajia. Minulle tulee tunne kuin olisin hieman enemmän yhtä luonnon kanssa pelatessani, sillä tykkään myös IRL olla luonnossa ja hakea siltä inspiraatiota. (V33)

Myös toinen vastaaja nostaa esiin virtuaalimaailman luonnon henkisenä voimavarana.

Luonto on minulle tärkeää, ja siksi koen luonnon myös WoWissa henkisenä voimavarana. Nautin suuresti pelin maisemista ja tunnelmista. (V12)

Samansuuntaisesti myös toinen vastaajista nostaa esiin luonnon läheisyyden ja rauhan tunteen omassa kokemuksessaan, joka hänelle tulee pelatessaan druidin hahmolukkaa.

¹⁰⁹ Gothóni 2012, 12–13.

Pelin maagisuus liittyy mielestäni sen esteettisyyteen ja loren monipuolisuuteen sekä kykyyn tarjota jokaiselle jotakin. Olen itse pelannut druidia pitkään, ja tähän liittyy myös tiettyä luonnonläheisyyttä ja rauhaa, sekä luontoon liittyvän voiman valjastamista omaan/pelihahmon käyttöön. (V4)

Robert Geracin mukaan WoW:n pelaaminen voi lopulta tuottaa erilaisia transsendenttisiä eli yliaistillisia tai ylimaallisia kokemuksia. ”WoWissa pelaajista tulee supersankareita lumotussa todellisuudessa.”, sanoo Robert Geraci. WoWissa pelaajat voivat ylittää heidän offline-maailman fyysiset rajansa ja tulla transsenttisiksi versioiksi itsestään. Robert Geraci argumentoi, että uskonnot ovat olleet ensisijaisia lähteitä transsendenttisille ajatuksille ja ovat olleet se väylä, jolla on saavutettu henkilökohtainen transsendenssi. Esimerkiksi hän nostaa kristinuskon näkykokemukset ja ikuisen elämän kuoleman jälkeen ja sen, että hindulaisuudessa ne, jotka omistautuvat kunnolla, voivat nähdä fyysisen maailman ulkopuolelle.¹¹⁰ Kun verkkokyselyaineistoa tarkastellaan tästä näkökulmasta, nousee esiin kaksi vastausta, jossa puhutaan mahdollisuudesta tehdä ja saavuttaa asioita, jotka eivät olisi offline-maailmassa mahdollisia.

Koen WoW:n maagisena paikkana, jossa voi tehdä asioita, mitä oikeassa maailmassa ei. Kuten lentää lintuna, olla näkymätön, pitää porukan elossa toteumeilla ja vedellä, tamettaa¹¹¹ kaiken maailman pettejä kuten hunterit ja jakaa kokemuksia muiden pelaajien kanssa. Pelastaa Azerottia kuten pelastaa maapalloa, mutta eri tavalla. (V32)

Minulle WoW on pakopaikka oikeasta elämästä. Olen pitkällä sairaslomalla hankalan sairauden takia ja jossain määrin jumissa kotona. WoWissa on aina jotain tekemistä, siellä on aina juttuseuraa eikä sairaus vaikuta minun toimimiseen pelissä samalla tavalla, miten se vaikuttaa normaalielämään. (V6)

Suurin osa vastaajista koki WoW:n maagisena taianomaisena paikkana, joka toimii pakokeinona todellisuudesta. Kuitenkin neljätoista vastaajista ei kokeneet WoWissa olevan heille mitään syvempää henkistä merkitystä vaan näkivät sen pikemminkin pakopaikkana arjesta ja paikkana, jossa he voivat rentoutua. On siis syytä huomioda, että merkittävälle osalle vastaajista WoW oli lopulta vain peli, ajankulua, kavereiden kanssa sosiaalisuimista, jota ei kuitenkaan erotettu vastauksissa arkipäiväisistä asioista. On siis mahdollista, että WoW tarjoaa osalle pelaajista jotain spirituaalisia, maagisia sekä henkisiä merkityksiä sekä mahdollisuuden ylittää offline-maailman fyysiset rajansa. Tästä huolimatta osa

¹¹⁰ Geraci 2014 85–87.

¹¹¹ Tamettaa on pelaajien käyttämä termi lemmikin kesyttämisestä. Termi muodostuu englannin verbistä *tame* (suom. kesyttää).

pelaajista kokee pelin vain pelinä, jossa he voivat sosialisoida ja rentoutua arkisten askareiden sijaan – osalle WoW on tutkimuksen vastausten valossa tila, jossa voi kokea niin pakoa arjesta kuin myös rentoutumista.

8.5. *Opin ja filosofian ulottuvuus*

Opin ja filosofian ulottuvuus osoittautui osin haasteelliseksi tarkasteltaessa verkkokyselyn vastauksia. Useat pelaajat totesivat, että WoWissa on opillisia sisältöjä, mutta suurin osa ei kuitenkaan eritellyt sitä, mitä nämä sisällöt ovat. Tässä alaluvussa tarkastelen WoW:n uskontoihin liittyviä oppeja ja filosofiaa. Koska opillinen sisältö liittyy vahvasti loreen käytän tarkastelussa Wowpedian sisältöjä. Keskityn ennen kaikkea Pyhän Valon kirkon oppeihin, sillä ne olivat verkkokyselyvastaajien eniten esiin nostama teema. Yksi vastaajista kommentoi kysymykseen opista ja filosofian ulottuvuudesta seuraavasti:

Hei tulee mieleen aiemmin mainitut priest ja paladin-classit, jotka ovat varsin uskonnollisia teemaltaan ja loreltaan. Varmasti on paljon muitakin, mutta tuo tulee vahvimmin mieleen. (V12)

Pyhän Valon kirkon jäsenet pyrkivät loren mukaan olemaan hyviä kaikissa teoissaan ja auttamaan toisia. Organisaatio on omistautunut tuomaan kunniaa ja oikeuden mukaisuutta maailmaan. Pyhän valon filosofiaan liittyy kolme opetusta, joita kutsutaan kolmeksi hyveeksi. Nämä kolme hyvettä ovat kunnioitus, sinnikkyys ja myötätunto. Jokainen näistä on määritelty loressa periaatteiksi ja opetuksiksi. Opetuksen mukaan näiden dogmien eli opinkappaleiden noudattaminen auttaa tekemään maailmasta paikan, jota kaikki voivat arvostaa – maailman, jossa on kunniaa ja oikeudenmukaisuutta. Valon pääideologia on pyrkimys olla kaikissa teoissaan hyvä. Hengellisen säädyn on loren mukaan levitettävä hyvää. Papin virka spirituaalista kasvua ja mietiskelyä. Heidän tulee parantaa, elvyttää ja suojella Valon voiman avulla. Paladinien eli temppeliritareiden on pyrittävä olemaan Valon opetuksen esimerkkejä ja valvomaan sen lakeja.¹¹² Ollessani pelihahmollani Stormwindin Pyhän Valon kirkon katedraalissa tekemässä etnografista taustatutkimusta pelin uskonnollisista materiaalisista elementeistä ja ottamassa tutkimukseeni samalla kuvia, törmäsin NPC piispaan nimeltä Farthing. Puhuessani Farthingille aukesi ruudulle keskusteluikkuna, jossa piispa kertoo Benedictuksen lähteneen tehtävälle auttamaan muita, kuten organisaation kuvauksessa jäsenien kehoitetaan pyrkimään kaikissa teoissa hyvään ja auttamaan

¹¹² Church of the Holy Light *s.a.*.

toisia. Lopuksi piispa Farthing sanoo, että toivoo ”valon opastavan Benedictusta tällä tiellä”. Tämä esimerkki kuvaa hyvin sitä, kuinka lore on osa WoW:n virtuaalimaailmaa ja sen tapahtumia myös opillisen sisällön näkökulmasta.

Osa vastaajista nosti esiin myös druidit ja luonnonsuojelun yhtenä opillisena teemana. Druidit kuvataan loressa luonnon varjelijoiksi, jotka varjelevat tasapainoa ja suojelevat elämää.¹¹³ Vaikka samanlaisia järjestelmällisiä opetuksia druidien loresta ei ole löydettävissä kuin Pyhän Valon kirkon kohdalla, voi luonnonsuojelun tärkeyden kuitenkin nähdä opillisena elementtinä pelissä, kuin myös eräänlaisen filosofiana luonnon kanssa yhtenä olemisesta.

Koska opillinen sisältö jäi verkkokyselyssä niukaksi ei sitä ole tarvetta tarkastella laajemmin, koska tutkimuksessani keskitytään pelaajien havaintoihin. Myöhemmässä alaluvussa, jossa käsittelen ulottuvuuksien merkityksiä pelaajien pelikokemuksissa, on opin ja filosofian ulottuvuus myös pelaajien vastauksissa vähiten merkitystä saanut ulottuvuus pelikokemuksen kannalta. Tältä pohjalta voidaan olettaa, että huolimatta siitä, että pelissä ja loressa on pelaajien mukaan opillisia sisältöjä, ei niiden vaikutus pelattavuuteen ja pelikokemukseen ole kovinkaan merkittävässä osassa.

8.6. Etiikan ja säädösten ulottuvuus

Etiikassa tutkitaan moraalialia ja siihen liittyviä kysymyksiä kuten eettisen toiminnan perusteita, hyvää ja pahaa ja oikeaa sekä väärää. Tässä alaluvussa tarkastelen WoW:n pelimaailmassa olevia eettisiä toimintaohjeita sekä moraalisia säädöksiä. Samalla tarkastelen myös sitä, tarjoaako WoW:n pelaaminen mahdollisuuksia eettiseen pohdintaan. Suurin osa tästä alaluvusta pohjautuu pelaajien kyselyvastauksiin, mutta tarkastelun tukena käytän myös omia etnografisia kenttätöyhavaintoja, kirjallisuutta sekä pelin taustatarinaa, lorea.

Suurin osa kyselyyn vastaajista kuvaili kysymystä etiikan ja säädösten sisällöstä pelissä pelaajien keskinäisten moraalisääntöjen kautta, mutta sen sijaan vain harva nosti esiin pelin tekijöiden WoW:iin ja sen tarinaan tuomat eettiset ulottuvuudet. Yksi keskeinen teema pelaajien vastauksissa oli se, että pelaajilta odotettiin reilua peliä, toisen huomioonottamista ja kunnioitusta toisia pelaajia kohtaan. Pelaajien välillä on paljon kirjoittamattomia moraalisia säädöksiä, jotka tulevat tutuksi vasta toisten kanssa pelaamisen kautta. Näin ollen ei voida myöskään olettaa, että kaikki pelaajat välttämättä törmäävät kaikkiin pelaajien välisiin

¹¹³ Druid *s.a.*.

moraalisäädöksiin, koska useat niistä liittyvät kiltaan kuulumiseen ja yleisesti ryhmätyöskentelyyn pelissä, joita kaikki pelaajat eivät välttämättä oman pelaamisensa aikana tee.

Vastaajat nostivat esiin erilaisia säädöksiä pelaajien kesken kuten pelissä ryhmässä toimimalla saatujen tavaroiden ja varusteiden jakaminen, niitä tarvitseville tai niille, joilta tämä vielä omalta hahmolta puuttuu. Yksi vastaajista mainitsi myös, että asioista tiedottaminen on killoissa tärkeää. Pelaajan on tärkeää ilmoittaa, jos ei pääse osallistumaan haastavampaan luolastoon eli raidiin killan kanssa, jotta toiminta voidaan suunnitella uudestaan. Myös pelaajien kesken nostettiin esiin kohtelias kommunikointi pelissä ja ystävällisyys toisia kohtaan. Pelaajien sääntöjä rikkovia ei myöskään katsota hyvällä, sillä huono käytös saattaa johtaa sanktioon esimerkiksi killasta ja luolasta ulos joutumiseen.

Uskontotieteen professori Robert Ceraci esittää kirjassaan *Virtually sacred – Myth and meaning in World of Warcraft and Second Life*, että ”pelin suunnittelijat suorittavat eettistä työtä luomalla pelaajille mahdollisuuksia eettiseen pohdiskeluun”. Hänen mukaansa WoW tarjoaa monikerroksisen eettisen järjestelmän erottaakseen hyvän ja pahan toisistaan ja kritisoidakseen hankalia sosiaalisia instituutioita. Kuitenkin samalla hän huomioi, että pelaajien suhteet näihin pelin tekijöiden etiikoihin ovat epäselvät. Huomioitava on myös kuten Robert Geraci toteaa, että kaikki pelin tekijöiden tuottama sisältö ei edusta moraalisesti hyviä arvoja. Hänen mukaansa WoW:n pelaaminen kuitenkin tarjoaa mahdollisuuden eettiseen pohdiskeluun, joka voi jopa synnyttää uusia ajattelun tapoja, jotka vaikuttavat mahdollisesti myös offline-maailmaan.¹¹⁴

Yksi ehkä selkein esimerkki ja eniten myös pelin ulkopuolella esillä ollut eettinen keskustelu liittyy johdantoluvussa esille nostamaani druidien pyhän maailmaanpuun polttamiseen, josta tuli kansanvälisellä tasolla monelle pelaajalle todella suuri moraalinen ongelma. Maailmaanpuun polttaminen pelissä oli tapahtuma, joka herätti WoW:n pelaajissa ympärimaailmaa paljon voimakkaitakin tunteita. Keskustelu sai alkunsa siitä kun, Blizzard entertainment julkaisi videon uuden seitsemännen lisäosan *Battle of Azeroth*¹¹⁵ ennakkokampanjassa, jossa Sylvanas Windrunner¹¹⁶ – tämän hetkinen Lauman johtaja – polttaa Liittoutumaan kuuluvien nitght elfien pyhän maailmanpuun Teldrassilin ja samalla tappaa useita

¹¹⁴ Geraci 2014, 42–43.

¹¹⁵ World of Warcraftin seitsemäs lisäosa *Battle of Azeroth* julkaistiin 14. elokuuta 2018.

¹¹⁶ Sylvanas Windrunner on pelintekijöiden WoW:n pelimaailmaan ja tarinaan luoma hahmo, joka toimii Lauman johtona. Sylvanas Windrunner *s.a.*

viattomia night elf siviilejä. Keskustelua asiasta käytiin monilla eri kansainvälisillä WoW fanifoorumeilla sekä Twitterissä ja se tuotti myös useita aiheeseen liittyvää peliartikkelia sekä blogikirjoituksia. Myös yksi kyselyyn vastaaja oli nostanut tämän esiin kysyttäessä, millaisia eettisiä ulottuvuuksia WoWissa on. Samalla kyseinen tapahtuma kuvaa myös hyvin sitä, miten mahdollisesti joskus jotkin pelin tekijöiden luomat tapahtumat ja tarinat saattavat nostaa esiin eettistä pohdiskelua, kuten Robert Geraci on esittänyt, tässä tapauksessa jopa laajemmin pelaajien keskinäisissä keskusteluissa.

Peli näyttäytyy hyvän ja pahan taistelukenttänä, ja korostaa myös kahden aspektin subjektiivista luonnetta. Viime aikoina kohahduttanut nelfien maailmanpuun polttaminen, on oiva esimerkki siitä, miten paha esitetään WoWissa ja kuinka paljon se vaikutti pelaajiin myös irl¹¹⁷: esim. somessa käytiin kiihkeää keskustelua Sylvanas Windrunnerin pahuudesta ja toisaalta ylivoimaisuudesta uutena warchiefinä. (V4)

Jotta ymmärrettäisiin pyhän maailman puun ja siviilien tappamisen ongelmaa ja sitä, miksi se vaikutti voimakkaasti moneen pelaajaan, on tarkasteltava tarkemmin edellisiä lisäosia ja niiden tarinaa. Pelin vuosia kestäneen tarinan mukaan kumpikaan Liittouma tai Lauma ei ole koskaan ollut varsinaisesti hyvä tai paha ryhmittymä, vaan ne on esitetty niin sanottuina moraalisesti harmaina ryhmittyminä, jotka ovat pikemminkin toistensa poliittisia vastustajia erilaisine taustatarinoineen. Kummatkin ryhmittymät ovat pohjimmiltaan hyvien puolella ja molemmat taistelevat pahuutta vastaan, joka yrittää valloittaa maailman. Tästä huolimatta he eivät kuitenkaan tule toimeen keskenään. Molemmat puolet ovat omalta osaltaan vastuussa alati jatkuvassa konfliktissa – molemmat ovat satuttaneet jollain tavalla toisiaan.¹¹⁸

Pelin seitsemäs lisäosa *Battle of Azerothin* tapahtumat saavat kuitenkin Liittouman jäsenet näyttämään viattomilta, kun taas Lauma näyttäytyy tässä valossa hyökkääjänä, joka on vastuussa uuden sodan aloittamisesta. Tapahtumat saavat tarinan mukaan alkunsa siitä, kun trolli Vol'jin, joka oli Lauman edellinen sotapäällikkö ennen Sylvanas Windrunneria, kuolee WoW:n kuudennen lisäosan *Legionin* alussa. Ennen kuolemaansa hän saa näyn henkijumalilta tehdä yhdestä Lauman synkimmästä – kidutetusta ja vihaa täynnä olevasta hahmosta – Sylvanas Windrunnerista hänen seuraajansa. Night elfien pyhän maailmanpuun ja kodin Teldrassilin polttaminen on *War of the Thorns* – tehtäväsarjan pohjatarinaa.

¹¹⁷ IRL on lyhenne sanoita in real life, suomeksi oikeassa elämässä.

¹¹⁸ Geraci 2014, 46–47; Marshall 2018.

Liittouman tehtäväversiossa pelaaja kohtaa kaikki kylässä asuneet kuolleena kuullen salamurhaajien ulvovan ”Voitko kuulla heidän kirkuvan?”. Lauman tehtäväversiossa pelaaja saa säästää siviilien henkiä, mutta siitä huolimatta pelaajan on hyökättävä kyliin ja metsiin, tappaakseen kotia suojelevia sotilaita ja paikallisia villieläimiä. Heidän pitää myös yrittää murhata night elf druidi Malfurion Stormrage. Malfurion Stormrage on pelintekijöiden luoma hahmo, joka on ollut täysin neutraali Lauman ja Liittouman välisessä konfliktissa sekä tärkeä luonnon puolustaja. Tappaminen, kidutus ja alueiden tuhoaminen ovat aina olleet osa WoWin tarinaa, kyse tässä kohtaan on pikemminkin siitä, milloin sen voi pelaajien näkökulmasta sodassa oikeuttaa ja milloin astutaan viimeisen moraalisen rajan yli. Moraaliseksi ongelmaksi tehtävässä muodostuu se, että jokaisen Lauman puolen pelaajan on suoritettava kyseinen tehtävä päästäkseen eteenpäin muihin kyseisen lisäosan tehtäviin. Tehtävän tekeminen tekee heistä ikään kuin osallisia heidän johtajansa Sylvanas Windrunnerin tekoihin. Lauma on monipuolinen ryhmittymä, jossa esimerkiksi pelin tarinan mukaan taureeni druidit ovat auttaneet Malfurion Stormragea luonnon suojelemisessa. Örkeille ja trolleille kunnia on tärkeää ja blood elfit ovat nähneet heidän kansaansa tapettavan. Nyt pelaajat miettivät, miksi heidän hahmonsa on osallistuttava tähän pyhän puun ja siviilien sekä villieläinten massamurhaan, sillä useat kokivat tämän sopimattomana heidän ryhmittymänsä ja hahmonsa tarinan luonteeseen. Monet Lauman puolella olevat pelaajat kokivat, että pelin tekijät olivat tehneet heistä pahoja ja Liittoumasta hyviä.¹¹⁹

Monet Lauman pelaajat kokivat siis olevansa yhtäkkiä aatteellisesti ja maailmankatsomuksellisesti vastakkain heidän valitsemansa ryhmittymän kanssa. Monien kirjoitusten ja keskustelun lisäksi osa pelaajista lopetti pelin kuukausimaksun protestina Blizzard entertainmentin pelin tekijöiden luomalle tapahtumalle. Blizzard entertainment julkaisi kuitenkin myöhemmin videon, jossa Lauman korkea lääninherra ja kuuluisa sotaveteraani Varok Saurfang ilmaisee pettymyksensä Laumaan ja Sylvanas Windrunnerin tekoon toteamalla, ettei maailmanpuun polttamisessa ja siviilien tappamisessa ollut mitään kunniallista. Videossa hän riisuu olkasuojaimensa, näyttääkseen haluttomuutensa taistella Sylvanaksen rinnalla. Varok Saurfangin esimerkkiä seuraten useat Lauman pelaajat riisuvivat protestina myös olkapääsuojuksensa pelissä pois. Koska pelaajilla ei ole varsinaisia mahdollisuuksia vaikuttaa pelin tarinaan, vaan heidän täytyy pitkälti elää pelin tekijöiden luoman taustatarinan mukaan suorittaessa tehtäviä, on tämä

¹¹⁹ Marshall 2018.

tapa ilmaista ajatuksia pelin sisällä.¹²⁰ Huomioitava on, että vaikka ei ole olemassa tilastoa tai tarkkaa tietoa siitä osallistuivatko suomalaiset pelaajat kyseiseen mielenilmaisuun tai lopettivatko he WoW:n kuukausimaksun maksamisen tapahtuman takia esimerkiksi havainnollistaa hyvin sitä, miten pelin tekijöiden kirjoittama tarina ja hyvän sekä pahan esiintyminen pelissä herättää pelaajissa eettistä pohdiskelua.

Kuten Robert Geraci kirjassaan *Virtually sacred – Myth and meaning in World of Warcraft and Second Life* esittää, WoW tarjoaa selkeän ja voimakkaan pahan ja hyvän järjestelmän. Demonit ja puolikuolleet turmelevat maailmaa ja sankareiden eli pelaajien sekä pelin tekijöiden tarinaan luomien hahmojen on taisteltava niitä vastaan poistaakseen nämä uhat.¹²¹ Kuten edellisessä kappaleessa ilmeni WoW:n maailman uskotaan yhden luomismyytin mukaan olevan osittain jumalten kaltaisten titaanien luomaa ja muokkaamaa.¹²² Tarinan mukaan yksi titaaneista kuitenkin petti muut titaanit. Titan Sargeras, joka oli lähetetty taistelemaan pahoja demoneita vastaan ei uskonut pelkän taistelun riittävän, vaan hänen mielestään koko elämä piti tuhota, jotta sellainen pahuus, jota vastaan edes titaanien joukko ei voisi taistella ei pääsisi syntymään.¹²³ Lopulta hän loi oman armeijansa Burning Legionin, joka koostui demoneista ja korruptoituneista roduista, jotka yhdessä tuhosivat elämää.¹²⁴ Pelissä sankareiden on taisteltava Burning Legionia ja kaikkia muita pahuuden muotoja vastaan. Kosminen taistelu onkin kaikkein tärkein konflikti WoW:n mytologiassa. Se ylittää poliittisten liittoutumien Lauman ja Liittoutuman erimielisyydet: he taistelevat ajoittain yhdessäkin muun muassa Burning Legionia ja muita pahuuksia vastaan pelastaakseen maailman.¹²⁵

Pahan ja hyvän aspektien lisäksi vastaajat olivat nostaneet esiin myös druidien suhteen luontoon ja luonnon suojelemisen yhtenä eettisenä teemana. Druidien taustatarina mukaan ne ovat pelissä luonnon varjelijoita, jotka varjelevat tasapainoa ja suojelevat elämää.¹²⁶ WoW sisältääkin paljon luontoon liittyviä opetuksia ja viestejä. Yksi kyselyvastauksista kuvaakin hyvin sitä, että druidi-pelihahmon aloitustehtävät kuvastavat taustatarinaan kirjoitettua luonnon varjelijan

¹²⁰ Messner 2018.

¹²¹ Geraci 2014, 46.

¹²² Creation myth s.a..

¹²³ Sargeras s.a..

¹²⁴ Burning Legion s.a..

¹²⁵ Geraci 2014, 46.

¹²⁶ Druid s.a..

roolia: ”Druideilla on heti aloitus zonessa questeja, joista käy ilmi druidien moraalisäädökset muun muassa luonnon suhteen”. (V12)

Oman kenttätöskentelyni aikana törmäsin WoWissa alueisiin, jossa metsiä oli hakattu ja alueisiin, jotka olivat pahasti vahingoittuneita esimerkiksi kaivosmiesten toimesta. Kuten Robert Geraci toteaa, tässä kohtaan WoWissa myös kapitalismi saa osakseen kritiikkiä, sillä se hyväksikäyttää luontoa. Useissa tehtävissä pelaaja myös pyrkii kukistamaan tämän ahneen ryhmän.¹²⁷ Näyttäisi siltä, kuten sosiologi William Sims Bainbridge kirjassaan *Warcraft Civilisation* esittää, että teknologia ja luontoa hyväksikäyttävä asenne tuhoaa Azerothia ja hyvin monessa tehtävässä on luonnonsuojeluun liittyviä teemoja.¹²⁸ WoW sisältää myös monia tehtäviä, jossa pelaajan tehtävä on parantaa tai pelastaa vangittuja elämiä. Pahuus ja ajattelemattomat teot vahingoittaa luontoa aivan kuten todellisessa elämässäkin. Sekä Liittouma, että Lauma ovat ajoittain sokeita planeetan ja sen asukkaiden hyvinvoinnin tärkeydelle, kuten esimerkiksi edellä esitetyssä Lauman puolen johtajan Sylvanas Windrunnerin tekemässä maailman puun poltossa ja viattomien siviilien sekä villieläinten tappamisessa on voitu havaita.

Valittavana olevat pelattavat rodut, kuten night elfit ja taureenit sekä druidien hahmoluokka suojelevat ja palauttavat tätä luontoa ympäristökatastrofista.¹²⁹ Yhtenä eettisenä teemana onkin vastauksien perusteella mahdollista nähdä pelattavan rodun ja hahmoluokan. Vaikka suurimmalla osalla hahmoluokista ei ole yleisesti ottaen tietynlaista moraalista linjaa muutamalla hahmoluokista on. Robert Geracin mukaan tämä on myös syy, miksi osa pelaajista viehättyy juuri näistä hahmoluokista.¹³⁰ Moraalisia ja eettisiä linjoja löytyy paladinin ja priestin hahmoluokkien taustatarinoista sekä myös druidilta. Vaikka en omassa kyselylomakkeessani varsinaisesti erikseen nostanut tätä teemaa esille, on kuitenkin muutamissa vastauksissa nähtävissä Robert Geracin argumenttia tukevia piirteitä. Esimerkiksi yksi vastaajista kuvaili paladinia suosikkiahmoluokakseen hahmoluokan taustatarinassa olevien eettisten linjausten ja kristinuskoa muistuttavien yhtenäisyyksien takia.

Paladin on suosikki classini, koska omaan kristillisen vakaumuksen ja näen monia yhtenäisyyksiä classin taustatarinan ja Raamatun välillä. (V9)

¹²⁷ Geraci 2014, 50.

¹²⁸ Bainbridge 2010, 33.

¹²⁹ Geraci 2014, 50.

¹³⁰ Geraci 2014, 52–53.

Myöhemmin sama vastaaja jatkaa kysyttäessä etiikasta ja moraalista seuraavasti:

Loressa paladinit ovat ainakin mahdollisimman oikeudenmukaisia. Pelaajien kesken paheksutaan usein "gankkaamista". Olen joskus tehnyt tätä itsekin, vaikka pelaan paladinia. (V9)

Taustatarinan mukaan paladinin hahmoluokan on heijastettava kaikissa teoissaan Valoa, joka lisää paladinin voimia. Paladinin on pyrittävä hyvään kaikissa teoissaan. Heille tärkeitä luoteenpiirteitä ovat laupeus, kärsivällisyys ja rohkeus.¹³¹ Paladinit ovat WoWissa Pyhän Valon kirkon (eng. *Church of the Holy Light*) kirkon taistelijoita, jotka pyrkivät olemaan Valon opetusten esimerkki ja valvomaan sen lakeja. Heidän tehtävänsä on suojella heikkoja, tuoda oikeutta epäoikeudenmukaisuuteen ja karkottaa pahuuden maailmasta.¹³² Kyselyyn vastanneen pelaajan vastauksesta voidaan kuitenkin havaita, että koska WoW on kuitenkin monille vain peli¹³³, tiedostaa vastaaja toimineensa pelissä oman hahmoluokkansa eettisistä linjasta poiketen, koska hän on joskus tappanut toisia pelaajia tilanteessa, jota WoW:n pelaajat kutsuvat termillä gankaaminen (eng. *ganking*) – tilanne, jossa tapettavilla pelaajilla ei ole ollut mahdollisuutta puolustautua. Edellisestä vastauksesta voisi näin päätellä, että huolimatta siitä, että hahmoluokan taustatarinassa esitetty eettinen hyvyys on vaikuttanut hahmoluokan suosikkiasemaan, voi sen moraalista halutessaan kuitenkin tehdä taustatarinasta poikkeavia tekoja – ehkä juuri siksi, että lopulta kyse on pelistä. Toisaalta tässä kohtaan on jälleen syytä huomioda erilaiset pelimotivaatiot. Roolipelaajalle peliin kuuluu, että hahmon tarinassa yleensä pysytään. Toisaalta kokemus omasta hahmosta, siihen samaistumisesta ja pelimaailmasta voivat olla hyvinkin yksilöllisiä sekä edellyttäisivät jatkotutkimuksia.

Robert Geracin mukaan WoWissa luonnonsuojelu on merkittävimmissä asemassa pelaajien mieltymyksissä, kuin paladinien ja priestien kaltainen hyvyys. Hänen tutkimuksensa mukaan pelaajat, jotka valitsevat pelattavan hahmoluokan sen etiikoiden perusteella, valitsevat hahmoluokan, joilla on ympäristöystävälliset maailmankatsomukset.¹³⁴ Omassa tutkimuksessani kaksi vastaajaa nosti esiin sen, miksi heitä viehättää pelata juuri druidilla.

Druid classin valitsin koska minua kiehtoi ajatus ihmissudesta, joka on yhtä luonnon kanssa, muuttaen muotoaan tarpeen mukaan. Minua

¹³¹ Paladin *s.a.*.

¹³² Church of the Holy Light *s.a.*.

¹³³ Geraci 2014, 33.

¹³⁴ Geraci 2014, 53.

innoittaa druideissa heidän maanläheisyytensä ja tapa, joilla heitä on kuvattu pelissä. (V33)

Tykkään druidien luontomaisuudesta ja siihen liittyvistä asioista, oma druidihahmo tuntuu jotenkin tosi "vihreälle" ja "maailmaa parantavalle", vaikken kyllä oikeassa elämässä ole mitenkään kovin vihreästi ajatteleva (ajan jeepillä, koska asun keskellä maaseutua, lennän koneella useamman kerran vuodessa, jne.) Yritän kyllä kierrättää. Jotenkin on mukava pelata hahmoa, joka on tavallaan puhtaampi teoissaan kuin itse on. (V1)

Eettisen pohdiskelun toteutumista pelimaailmassa voidaan tarkastella myös emotionaalisen osallistumisen pohjalta, kuten Kirsten Pohl esittää artikkelissaan ”Ethical Reflection and Involvement in Computer Games”. Kirsten Pohlin mukaan emotionaalinen osallistuminen luonnehtii digitaalisia pelejä. Hän erottaa kaksi emotionaalisen osallistumisen muotoa. Hänen mukaansa pelaaja pelaa peliä voittaakseen pelin ja tämä on ensimmäinen kiinnostuksemme kohde. Osa peleistä kuitenkin sisältää toisen emotionaalisuuden tason, joka on verrannollinen emotionaaliselle osallistumiselle kirjallisuudessa ja on riippuvainen ennen kaikkea pelin narratiivisesta tasosta. Narratiivinen kehys vetää pelaajan mukaan tarinaan. Peleissä, joissa on narratiivinen kehys, on mahdollista olla huolestunut pelihahmon kohtalosta ja tarinan kulusta. Kirsten Pohl toteaa, että kirjallisuuden ja elokuvien lisäksi digitaalisia pelejä voidaan pitää medioina, jotka venyttävät moraalisia aistejamme.¹³⁵ Vaikka Kirsten Pohlin emotionaalista kahtiajakoa on hankala sovittaa täysin esimerkiksi WoWin kaltaiseen virtuaaliseen pelimaailmaan, jossa varsinaisesti ei ole kyse pelin voittamisesta ainakaan lopullisessa merkityksessä, avaa se kuitenkin hyvin sitä, kuinka narratiivinen kehys pelissä tekee pelistä emotionaalisesti merkittävän ja näin ollen myös voi luoda eettistä pohdintaa emotionaalisen toisen tason ollessa mukana. Lisäksi nostaisin vielä emotionaaliseen tasoon sen, kuinka pelaaja samaistuu omaan pelihahmoonsa ja sen tuleeko virtuaalimaailmasta toinen todellisuus ja kulttuuri, jossa koetaan olevan toisten kanssa.

Moraalisten dilemmojen ja eettisen sisältöjen tarjoaminen tekevät peleistä myös sosiaalisesti merkittäviä. Tämänkaltaiset pelit saattavat tarjota jonkinlaisen mahdollisuuden oppia etiikasta ja eettisistä perusteluista. José P. Zagal toteaa artikkelissaan ”Ethically Notable Videogames – Moral Dilemmas and Gameplay”, että ”jos koskaan olisi olemassa täydellistä testipaikkaa, jossa auttaa ihmisiä oppimaan etiikasta ja eettisestä perusteluista, pelit olisivat tämä paikka.”¹³⁶ Monet

¹³⁵ Pohl 2008, 100–101.

¹³⁶ Zagal 2009, 8.

pelien suunnittelijat ja analysoijat uskovatkin, että niiden tarjoamat eettiset sisällöt voivat vaikuttaa pelaajiin myös pelien ulkopuolella. Monet pelisuunnittelijat näkevät heidän mahdollisuutensa luoda pelejä uniikkina työkaluna, joilla on mahdollisuus vaikuttaa maailmaan. Pelin tekijät luovat osaan peleistä, kuten WoW:in eettisiä asetteluita ja moraalisia rakenteita ja pelaajat osallistuvat niihin tekemällä tehtäviä. WoW:in tapauksessa tämä tarkoittaa Robert Geracin mukaan, voimakasta kritiikkiä kulttuuria kohtaan lisättynä selvemmällä hyvän ja pahan taisteluna. Hänen mukaansa maailma, jossa hyvä ja paha taistelevat vastakkain, kritisoi samalla myös tämän hetkisiä sosiaalisia rakenteita. Poliitiikka, kapitalismi ja meidän lähestymistapamme teknologiaan saavat kaikki ajoittain kritiikkiä osakseen. Tämän lisäksi useat pelin tehtävät puolustavat jatkuvaa sitoutumista ympäristöön. Robert Geracin mukaan pelaajat kytkeytyvät eettiseen peliin suorittamalla tehtäviä esimerkiksi yrittäessään palauttaa Azerothin luontoa.¹³⁷ WoW sisältää radikaalia kritiikkiä dominoivaa kulttuuria kohtaan myös William Sims Bainbridgen mukaan.¹³⁸ Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että kaikki WoW:in sisältö edustaisi moraalisesti hyviä arvoja tai sitä, että se olisi moraalisesti kauttaaltaan positiivinen kokonaisuus.¹³⁹ Yksi kyselyn vastaajista toteaa, että eettisyys on hänen mielestään useissa tehtävissä myös kyseenalainen. (V10) Kuten Robert Geraci toteaa, WoW tarjoaa kuitenkin mahdollisuuden pohtia eettisiä ja sosiaalisia asioita ja siinä mielessä WoW hänen mukaansa osallistuu pelaajien moraaliseen elämään.¹⁴⁰

Pelin tekijät voivat siis laittaa peliin eettisiä sisältöjä ja tarjota pelaajille näin mahdollisuuden pelin tarinan sekä pelaajien luoman kulttuurin kautta eettiseen pohdiskeluun.¹⁴¹ Tässä kohtaan on kuitenkin syytä huomioda pelaajien erilaiset pelimotivaatiot. Kaikki pelaajat eivät välttämättä syvenny pelin tarinaan ja eettisten sisältöjen sisältyminen peliin ei näin välttämättä kaikissa pelaajissa johda eettiseen pohdintaan. Pelaajat myös samaistuvat pelihahmoonsa sekä kokevat pelimaailman eri tavoilla. Useat kyselyyn vastaajista jättivätkin etiikan ja moraalin kysymysosion niukaksi tai jopa tyhjäksi, mikä saattaa omalta osaltaan kertoa myös erilaisista pelaamisen tyyleistä ja erilaisista kiinnostuksen kohteista pelissä. Toisaalta se, vaikuttavatko WoW:in eettiset sisällöt suomalaisiin pelaajiin ja kuinka moni

¹³⁷ Geraci 2014, 44–45, 50.

¹³⁸ Bainbridge 2010, 14.

¹³⁹ Geraci 2014, 46.

¹⁴⁰ Geraci 2014, 45.

¹⁴¹ Geraci 2014, 43.

ylipäättensä seuraa tarkasti pelin tarinaa olisi jo kokonaan uusi tutkimus.

Edellä mainituista syistä onkin todettava, että huolimatta siitä, että WoW tarjoaa mahdollisuuksia eettiseen pohdiskeluun, se ei välttämättä kuitenkaan uudelleen muokkaa pelaajien eettistä ajattelua tai vaikuta tulevaan käyttäytymiseen.¹⁴² Tällä tavalla WoW toimii Robert Geracin mukaan eräänlaisena spirituaalisena markkinapaikkana. Monet ulottuvuudet, jotka ovat aiemmin liitetty uskonnollisiin yhteisöihin ovat nyt tarjolla myös monilla uusilla muodoilla ja tavoilla.¹⁴³ Huolimatta siitä, että eettinen ja säästösten ulottuvuus näkyi pelaajien vastauksissa ennen kaikkea pelaajien keskinäisinä sääntöinä, on WoW silti myös eettisen ulottuvuuden osalta osa laajentunutta ja uudelleen muotoutunutta uskontojen elementtien ja ulottuvuuksien maisemaa ainakin pelin tekijöiden luoman eettisen taustatarinan ja eettisen pohdinnan mahdollisuuden osalta.

8.7. Yhteisöjen ja instituutioiden ulottuvuus

WoWissa ei välttämättä ole olemassa pelaajien keskuudessa varsinaisia uskonnollisia yhteisöjä tai instituutioita. Huolimatta siitä, että pelin tekijät ovat luoneet peliin omia uskontojaan ja uskomuksia, joihin myös kuuluu pelintekijöiden tarinan mukaan pelaajien valittavina olevia rotuja ja hahmoluokkia, ei se kuitenkaan tarkoita sitä, että pelaaja toimisi pelatessaan osana näitä taustatarinaan kirjoitettuja uskontoja. Koska omassa kyselytutkimuksessani en tarkastellut sitä, millainen suhde pelaajilla on pelin suunnittelijoiden ja tekijöiden luomiin tarinan kertomiin yhteisöihin, jää kysymys tältä osalta tässä tutkimuksessa avonaiseksi. Sen sijaan tarkastelen tässä kappaleessa sitä, onko WoWissa pelaajille merkittäviä yhteisöjä ja kuinka tärkeänä kyselyyn vastanneet suomalaiset pelaajat pitävät pelin sosiaalista ja yhteisöllistä luonnetta.

WoW on vahvasti sosiaalinen ilmiö. Useat pelaajat ryhtyivät muiden pelaajien kanssa. Useasti peliä pelataan yhdessä offline-maailman ystävien kanssa tai toisin sanoen reaali-maailman ystävien kanssa, mutta myös pelin kautta tutustutaan uusiin ihmisiin ympäri maailmaa ja usein näistä tulee myös online-maailmassa pelikavereita tai todellisia ystäviä, joita tavataan myös pelin ulkopuolella. Huolimatta siitä, että WoWia on mahdollista pelata myös yksin, peli rohkaisee pelaamaan muiden kanssa ja luomaan sosiaalisia ryhmiä, sillä esimerkiksi luolastoja ja vaikeampia tehtäviä on mahdotonta suorittaa yksin. Useat

¹⁴² Geraci 2014, 60.

¹⁴³ Geraci 2014, 61.

pelaajat liittyvät kiltoihin tai perustavat niitä.

Huolimatta siitä, että WoWissa ei ole varsinaisia uskonnollisia yhteisöjä tai instituutioita, on mahdollista itse peliä ja pelaamista on tarkastella tilana, joka erottuu maallisesta offline-maailmasta. Kuten rituaali alaluvussa totesin, pelin virtuaalimaailma on mahdollista tarkastella eräänlaisena toisena ”toiseutena”, jossa pelaajat ylittävät jokapäiväisen offline-maailman arjen toiminnot erityisten ja mielekkäiden hetkien kautta. Kuten Robert Geraci toteaa, että tietyt paikat ja tapahtumat vahvistavat ihmisten siteitä toisiinsa, erityisesti silloin kun paikka ja aika ovat pyhiä. Erottelu pyhän ja profaanin ajan välillä on hänen mukaansa tässä tärkeä tekijä. Hänen mukaansa myös virtuaalimaailmat voivat olla pyhiä paikkoja. Toisin sanoen peli erottuu jollain tavalla tilallisesti ja ajallisesti muusta offline-maailmasta. Mircea Eliaden mukaan jokin tietty paikka, jolla on kokemusmaailmassa erityinen merkitys, voi olla henkilölle pyhä, huolimatta siitä uskonnollisesta pyhästä vai emme. Hänen mukaansa riittää, että paikka tai asia on henkilölle jollain tavalla erityinen ja sillä on arkipäiväisestä poikkeava merkitys.¹⁴⁴ Tässä mielessä pyhä ei edellytä yliluonnollisen kokemusta. Näin ollen myös WoWin virtuaalimaailmalla voi olla pelaajalle paikkana erityinen merkitys.

Pelaaminen liittyy oleellisesti leikkimiseen.¹⁴⁵ Hollantilainen kulttuurihistorioitsija Johan Huizinga mukaan leikki on taikapiiri, jolla on oma liminaalinen aika ja paikka.¹⁴⁶ Johan Huizinga kommentoi asiaa seuraavasti:

Jokainen leikki tapahtuu paikassa, joka etukäteen on rajoitettu – varsinaisesti tai vain symbolisessa merkityksessä, tarkoituksella tai ikään kuin luonnostaan. Niin kuin muodollisesti ei ole mitään eroa leikin ja pyhän toimituksen välillä, ts. niin kuin pyhä toimitus tapahtuu samoin muotoon kuin leikki, niin ei pyhitetty paikka myöskään muodollisesti eroa leikkipaikasta. (Huizinga 1984, 19–20.)

Johan Huizingan mukaan, ”kilparata, tenniskenttä, lasten katukivetykselle piirtämä ruudukko ja shakkilauta eivät muodollisesti eroa temppelistä tai noitapiiristä”.¹⁴⁷ Huomionarvoista on myös se, että pelissä raja virtuaalimaailman online-tilan ja offline-maailman välillä on vielä muulta maailmalta suljetumpi ja selkeämpi kuin esimerkiksi tenniskentällä. Vaikka pelaaja on fyysisesti huoneessa läsnä saattaa hän kuitenkin olla täysin uppoutunut katsomaan näyttöä ja kuuntelemaan kuulokkeiden kautta niin pelimaailman ääniä kuin myös toisia kanssapelaajia. Mikäli asiaa

¹⁴⁴ Eliade 2003, 46.

¹⁴⁵ Huhtamo & Kangas 2002, 19.

¹⁴⁶ Huizinga 1984, 17–21.

¹⁴⁷ Huizinga 1984, 30–31.

tarkastellaan vielä kiltayhteisön kannalta, on luolastoon osallistunut kiltaporukka rajattu myös pelin sisällä omaan taikapiiriinsä luolastoon, jossa pelaaja keskustelee vain luolastossa olevien kiltalaisten kanssa.

Mikäli peliä tarkastelee taikapiirinä tai erityisenä rajattuna paikkana, on myös sen yhteisöä eli pelaajia mahdollista tarkastella yhteisönä, joka on yhdessä tässä taikapiirissä tai erityisessä paikassa. Näin ollen WoWin yhteisöä voidaan ainakin jollain tasolla tarkastella uskonnon ulottuvuuden näkökulmasta. Seuraavaksi nostan esiin joitakin verkkokyselyyn vastanneiden kommentteja siitä, kuinka tärkeää yhteisöllinen ja sosiaalinen kokemus pelissä on. Kysymykseen yhteisöllisyyden ja killan tärkeydestä pelissä tuli esimerkiksi seuraavanlaisia vastauksia:

Kilta on tärkeä maksimaalisen kokemuksen saavuttamiseen. Vaikka WoWissa on paljon tekemistä ja tutkittavaa yksinkin, niin siitä tekee mukavampaa, että on niitä ihmisiä, joiden kanssa jakaa kokemukset. Oli se sitten Goldshiressä 04:00 aikaan istuminen tai gladiaattori titlen¹⁴⁸ farmaaminen¹⁴⁹, voin rehellisesti sanoa, että olen viettänyt elämäni parhaat hetket kavereiden kanssa Azerothissa. (V36)

Tunnen killan olevan minulle tärkeä sosiaalinen yhteisö, sillä meillä on mahtava porukka erilaisia ihmisiä pelaamassa yhdessä. Raidit ja keystone dungeoneiden juokseminen on parasta oman killan kanssa. Tunnen oloni hyväksytyksi juuri sellaisena kuin olen. (V33)

Yhteisöllisyys, yhteisö ja yhteistyö on mielestäni WoWissa erityisen tärkeää. Koen myös, että kilta on minulle tärkeä sosiaalinen yhteisö ja olen huomannut, että kyllä niitä omien kiltalaisten hölmöjä juttuja tulee ikävä, jos itsellä ei ole peliaikaa. (V30)

En pelaisi todennäköisesti peliä, jos siinä ei olisi sosiaalista aspektia. Vietän kaiken koneella oloajan Discordissa¹⁵⁰ kiltalaisten kanssa, vaikken olisi pelissä online. Ilman kilttaa ei pääsisi raidaamaan, ja raideissa muutenkin hienointa on yhteistyö ja yhdessä onnistuminen. On parasta saada jakaa nämä onnistumiset muiden kanssa. (V26)

Ilman hyvää kilttaa peli menettää suuren osan itsestään. Saavutuksilta katoaa merkitys ja pelistä tulee yksinpeli, jossa muut pelaajat ovat vain apureita. (V31)

Moni kuvaili myös sitä, kuinka WoWin pelaaminen ja kiltaan kuuluminen on tuonut heille myös ystäviä online-maailman ulkopuolelle, mikä osaltaan myös kuvastaa sitä, kuinka syviä ja merkittäviä sosiaaliset suhteet virtuaalimaailmassa ja sen yhteisöissä ovat.

Erittäin tärkeää. Olen ollut samassa killassa koko WoWi-historiani ajan, joten kiltalaisista on tullut läheisiä ystäviä. Jutustelemme päivittäin discordissakin tuntitolkulla. Olen myös löytänyt killasta hyviä irl-ystäviä

¹⁴⁸ Ansiomerkki.

¹⁴⁹ Pelaajien termi, joka tarkoittaa jonkin keräämistä.

¹⁵⁰ Ilmainen ääni ja teksti chatti pelaajille.

sekä nykyisen avomieheni. (V18)

Erittäin tärkeää. WOW-yhteisöstä on muodostunut tiivis porukka. Olen osa Suomi-kiltaa nimeltä Päiväkoti, ja tapaamme IRL 1-2kert vuodessa, käymme tiivistä keskustelua WhatsAppissa ja Facebookissa. (V4)

Kilta on minulle hyvin tärkeä sosiaalinen aspekti, en varmaan jaksaisi enää edes pelata ilman kiltaani. Meillä on miittejä¹⁵¹ myös oikeassa elämässä, olemme käyneet leffassa katsomassa Warcraft-elokuvan, Suomenlinnassa seikkailemassa ja useamman kerran risteilemässä kiltaporukalla. Pelissä meillä on joka vuosi pikkujoulut ja kaikenlaisia muita tapahtumia. (V1)

Kyllä! En todellakaan pelaisi ko. peliä, jos sitä yksin täytyisi pelata. Eri killoista olen saanut rakkaita ystäviä, sekä mm. tavannut nykyisen IRL – parhaan ystäväni. Kiltayhteisöt ovat yksiä pelin parhaimmista ominaisuuksista. (V2)

Edellä olen nostanut joitakin esimerkkejä siitä, millaisena pelaajat kokevat WoWin yhteisöllisyyden ulottuvuuden. Yhteisöllisyys ja pelin sosiaalisuus vaikutti olevan usealle verkkokyselyyn vastanneille tärkeä, sillä se keräsi kysymyksistä eniten hyvinkin pitkiä ja laajoja vastauksia. Usea vastaaja kommentoi myös, että ilman WoWin yhteisöllistä luonnetta ja ystäviä pelissä, he eivät enää pelaisi peliä. Toisaalta yksi vastaajista ei pitänyt yhteisöllisyyttä niin tärkeänä heidän pelikokemuksensa kannalta:

Sosiaalisuus on pienessä roolissa WoW-urallani. Olen ollut monessa eri killassa, mutta en ole erityisemmin tutustunut kehenkään. Nautin eniten, kun saan pelata aivan rauhassa, ilman pakollista sosiaalista kanssakäymistä. Saan yliannostuksen sosiaalisuudesta töissä, joten en kaipaa sitä vapaa-ajallani. Toki nautin pienistä spontaaneista yhteistyöhetkistä, jota tuntemattomien pelaajien kanssa joskus syntyy, mutta en hakemalla hae niitä. (V12)

Yksi pelaajista piti pelin sosiaalista luonnetta merkityksellisenä, mutta tykkäsi pelata pienemmässä ryhmässä kuin mitä kilta esimerkiksi usein pelaaja määrältään on.

Nautin enemmän ehkä pelaamisesta intiimimmin, yhden tai kahden ystävän kanssa, kymmenien sijaan. Mutta yhtä kaikki vaikuttaa pelikokemukseen, on hienoa, että wow mahdollistaa kaikenlaisen pelaamisen, yksin tai yhdessä. (V10)

Lopulta on mahdollista todeta, että usealle pelaajalla mahdollinen pelin erityisyys ja WoWin taikapiiri sisältää monille pelaajalle merkittävän yhteisön. Mikäli asiaa analysoidaan taikapiirikäsitteen näkökulmasta, voidaan tämän yhteisön ja kiltayhteisöjen nähdä olevan jonkinlainen merkityksellinen rajattu toiseus, joka ei

¹⁵¹ Internet yhteisön fyysinen tapaaminen.

juurikaan eroa esimerkiksi temppeilyhteisöstä. Ilman taikapiirin käsitettä voidaan kuitenkin todeta, että WoWIn yhteisöllinen ulottuvuus on erittäin merkittävä tarkasteltaessa pelaajien sille antamia merkityksiä.

8.8. Materiaalinen ulottuvuus

Kuten edellä olen maininnut, on WoWIn pelimaailma hyvin laaja ja monipuolinen 3D kokonaisuus, jossa on runsaasti fantasiaa sekä keskiaikaa edustavia piirteitä. WoWIn tekijät eli pelin suunnittelijat ja koodaajat ovat ottaneet peliin elementtejä useista eri kulttuurikonteksteista. Virtuaalinen todellisuus on laajentanut ihmisten olemassaoloa reaali maailman eli offline-tilan yli ja samalla kun ihminen on ruvennut luomaan ja käyttämään virtuaalisia todellisuuksia, ovat ihmiset myös luoneet ja tuoneet sinne oman kulttuurinsa elementtejä ja sisältöjä. Vaikka virtuaalista todellisuutta ja sen materiaa sekä pintoja ei ole mahdollista kosketella käsin, voidaan pelin sisältö kuitenkin ymmärtää pelissä olevana materiana, kuten tässä tutkimuksessani olen tehnyt. Avatarin perspektiivistä katsottuna pelissä olevat esineet, rakennukset ja elementit ovat materiaa, joka sinänsä toimii pitkälti samalla tavalla kuin offline-maailman materia. Koska WoWIn pelimaailma on hyvin laaja kokonaisuus sen täydellinen jokaisen kohdan ja paikan läpikäyminen veisi vuosia, tässä alaluvussa kuvaillaan niitä materiaalisia uskonnon ulottuvuuksia, joita olen etnografisen kenttätöni aikana havainnut sekä niitä ulottuvuuksia ja elementtejä, joita kyselyyn vastaajat ovat havainneet.

Useat kyselyyn vastaajat mainitsivat, että pelissä on lukuisia kirkkoja, katedraaleja ja kappeleita. Kaikkiaan 15 vastaajista mainitsi ainakin jonkun näistä. Yhtenä materiaalisena teemana pelissä voidaan näin aineiston pohjalta nähdä kristinuskon kontekstista peliin suunnitellut kirkot, katedraalit ja kappelit. Kirkkoja, katedraaleja ja kappeleita on mahdollista löytää monista paikoista ympäri WoWIn pelimaailmaa ja kuten myös pelaajien kyselyvastausten mainintojen määrästä voidaan päätellä, ovat ne myös pelin näkyvin materiaallinen uskonnon ulottuvuus. Vastaajista viisitoista kertoi havainneensa pelissä joko kaikki näistä tai jonkun näistä rakennuksista.

Kappelit eli sivukirkot sijaitsevat pelimaailmassa yleensä pienemmissä kylissä, mikä on tyypillinen sijainti myös offline-maailman kappeleille. Hyvin usein kappelit ovat myös hautausmaan yhteydessä, jolloin ne vastaavat kristinuskon siunauskappeleita.



Kuva 3. Kappeli Tranquil Gardens hautausmaalla Duskwoodissa. Kuva itse otettu. (©2004 Blizzard Entertainment, Inc.)

Katedraaleilla on sama merkitys WoWissa kuin myös on kristillisessä kirkossa eli ne ovat hiippakuntien pääkirkkoja tai keskuskirkkoja. Katedraalit, kirkot ja kappelit liittyvät WoWissa Pyhän Valon kirkkoon. Kuten myös offline -maailmassa katedraalit ovat suurempia uskonnollisia rakennuksia, jotka toimivat keskuskirkkoina suurimmissa pääkaupungeissa. Suurin osa katedraaleista on pelissä sijoitettu paikkoihin, jossa on ihmisiä tai ihmisten kaltaisia hahmoja eli toisin sanoen ne sijaitsevat pääsääntöisesti ihmisten mailla.



Kuva 4. Cathedral of light Alliancen pääkaupungissa Stormwindissa. Kuva itse otettu. (©2004 Blizzard Entertainment, Inc.)

Luostareita WoWista löytyy vain muutamia ja niitä ei yksikään suomalainen pelaaja ollut nostanut vastauksissaan esille, huolimatta siitä, että ensimmäinen näistä harvoista luostareista Northshiren luostari (eng. *Northshire Abbey*), on paikka, josta ihmishahmon valinneet aloittavat pelissä etenemisen ja vastaanottavat ensimmäiset tehtävät. Yksi syy tähän voisi olla, että luostaria on pelissä suhteellisen vaikea erottaa muista kirkkorakennuksesta, ellei paikan nimeä lue pelatessaan.



Kuva 5. Northshire Abbey. Kuva itse otettu. (©2004 Blizzard Entertainment, Inc.)

Moni vastaajista oli nostanut esiin hautausmaat ja hautakammiot, joita pelissä on lukuisia. Näin yhtenä aineistossa esiintyvänä materiaalsen ulottuvuuden teemana ovat hautausmaat ja hautakammiot.



Kuva 6. Pelihahmoni hautausmaalla. Kuva itse otettu. (©2004 Blizzard Entertainment, Inc.)

Hautausmaiden määrä pelissä liittyy oleellisesti pelihahmon uudelleen syntymiseen, sillä pelihahmon kuollessa se menee hengen muodossa lähimmälle hautausmaalle. Pelihahmon kuolema on tila, jossa pelihahmon terveys pelaajien termein hela (eng. *health*) laskee nolnaan. Pelissä on kolme tapaa herättää pelihahmo kuolleesta. Yksi valittava vaihtoehto on se, että pelaaja juoksee hautausmaalta henkenä oman ruumiinsa luo paikalle, jossa pelihahmo kuoli. Tällöin pelihahmo herää ruumiin ja hengen yhdistyessä. Toinen vaihtoehto on pyytää hautausmaalla olevaa henkiparantajaa (eng. *Spirit Healer*) herättämään pelihahmo henkiin hautausmaalla. Uskontoon liittyvä elementti on myös se, että henkiparantaja on valkoinen enkeli, jonka voi nähdä vain ollessaan kuolleen hautausmaalla. Kolmas vaihtoehto on mahdollinen silloin kun joku toinen parantamistaidot omaava pelihahmo eli pelaaja, joka on valinnut hahmoluokakseen sekä hahmoluokan rooliksi parantajan, herättää pelaajan henkiin parantamalla hänen ruumiinsa. Tällöin ruumis ja henki yhdistyvät parannustaian kautta yhdeksi eli henki palaa taian kautta ruumiiseen. Uudelleen syntyminen on välttämätön elementti pelin jatkumisen kannalta ja sen toteutus sisältää paljon uskontoihin ja uskomuksiin liittyviä piirteitä, kuten hautausmaan, enkelin, hengen kulkeminen harmaassa värittömässä välitilassa haamuun muodossa sekä ruumiin ja sielun yhdistymisen. WoWissa kuolema on eräänlainen välitila. Virtuaalinen avatari kokee eräänlaisen tilapäisen tilan, joka voidaan nähdä myös eräänlaisena liminaalisena kokemuksena, sillä pelaaja on ikään kuin poissa WoW:n pelimaailmasta ja samaan aikaan kuitenkin yhä siellä, voimatta kuitenkaan osallistua virtuaalimaailman toimintoihin.



Kuva 7. Henkiparantaja hautausmaalla. Kuva itse otettu. (©2004 Blizzard Entertainment, Inc.)

Useamman kerran mainittu uskontoihin liittyvä materiaalinen elementti oli kyselyvastauksissa myös eri jumalille omistetut alttarit, joita pelissä on useissa paikoissa.



Kuva 8. Alttari laivan alakerrassa. Kuva itse otettu. (©2004 Blizzard Entertainment, Inc.)

Johdannossa esiin nostamani maailmanpuu, joita pelissä on viisi, on pelin druidismiin ja uskomuksiin liittyvä materiaalinen elementti. Maailmanpuut ovat pelissä muinaisia isoja puita, jotka ovat yhteydessä Emerald Dream nimiseen paikkaan, jossa oli Night Elfien ensimmäinen koti.



Kuva 9. Nordrassil maailmanpuu. Kuva itse otettu. (©2004 Blizzard Entertainment, Inc.)

Tämä paikka, johon puut ovat yhteydessä sijaitsee fyysisen maailman ulkopuolella. Maailmanpuu löytyy useista eri kulttuurien mytologioista ja esimerkiksi skandinaavisessa mytologiassa löytyy maailmanpuu Yggdrasil. Yksi verkkokyselyyn vastanneista pelaajista mainitsi pelissä olevan myös useampi elämän puu maailmanpuiden lisäksi. Pelissä elämänpuut ovat maailmanpuiden taimia. Lisäksi druidin hahmoluokalla on taito, jolla hän voi muuttaa oman olomuotonsa elämänpuuksi.¹⁵² Elämän puu löytyy Lähi-idän kansojen kulttuurista ja ensimmäisessä Mooseksen kirjassa kuvataan paratiisissa oleva hyvän -ja pahantiedon puu sekä elämän puu (1.Moos 2:9).



Kuva 10. Elämän puu Teldrassillissa. Kuva itse otettu. (©2004 Blizzard Entertainment, Inc.)

9. Ulottuvuuksien merkitys pelikokemukseen

Tässä luvussa tarkastelen ulottuvuuksien merkitystä pelikokemukseen. Ensimmäisessä alaluvussa tarkastelen vastaajien kirjoittamia avoimen vastauksen sisältöjä nostaten esiin teemoja ulottuvuuksien merkityksistä pelaajien kokemuksissa. Toisessa alaluvussa tarkastelen sitä, kuinka merkityksellisenä vastaajat kokivat uskonnon ulottuvuudet pelissä Likert-taulukon tuloksien kautta.

9.1. Uskonnon ulottuvuuksien merkitykset

Tarkasteltaessa pelaajien avoimia vastauksia ulottuvuuksien merkityksestä pelikokemukseen, jakautuivat vastaukset pelaajien kesken hyvinkin vaihtelevasti.

¹⁵² Tree of life s.a..

Tämä näkyi siinä, että osa vastaajista kertoi avoimessa kysymyksessä uskonnon ulottuvuuksien olevan tärkeitä ja merkityksellisiä pelikokemuksen kannalta ja toiset taas eivät nähneet niillä minkäänlaista vaikutusta pelikokemukseen. Vastausten joukossa oli myös avoimen kysymyksen osalta useita ”en osaa sanoa vastauksia”, viivalla tyhjäksi jätettyjä vastauksia sekä kahdeksan vastausta, jossa todettiin, että uskonnon ulottuvuuksilla ja elementeillä ei ole merkitystä pelikokemukseen.

Niiden vastausten osalta, joissa avoimessa kysymyksessä oli ilmaistu uskonnon ulottuvuuksilla ja uskontoon liittyvillä sisällöillä olevan merkitystä pelikokemukseen, oli havaittavissa teemoja, joita tarkastelen seuraavaksi. Selkeimmäksi teemaksi vastauksista nousi se, että uskonnon ulottuvuudet sekä elementit tekevät pelistä mielenkiintoisemman ja luovat pelin tarinaan sekä sisältöihin syvyyttä. Tästä esimerkkejä seuraavaksi:

Erilaiset uskonnolliset aspektit tuovat mukavasti eroavaisuuksia eri hahmoluokkien ja rotujen välille. Ne auttavat syventämään lorea. Uskonnolliset ulottuvuudet WoWissa ovat tärkeitä, sillä uskonnot ovat niin merkittävä osa myös reaalia maailmaa. (V12)

Ne antavat tietyn syvyyden peliin ja tekevät siitä mielenkiintoisemman. (V20)

Antaa hyvin syvyyttä ja sisältöä peliin. (V10)

Ne tuovat mielenkiintoa peliin, loressa uskonnot ovat usein läsnä ja kuten aiemmin jo mainittu, niin myös ympäristössä sekä pelin tavaroissa ja arkkitehtuurissa. Ne luovat peliin erilaisia fiiliksiä ja ovat positiivinen kokemus mukana peliä kaiken kaikkiaan. (V5)

Vastaavasti toiset vastaajat nostivat esiin sen, kuinka ilman uskonnon ulottuvuuksia peli tuntuisi hyvinkin erilaiselta. Näin aineistosta nousseena toisena teemana voidaan nähdä se, millainen peli WoW olisi, jos uskonnon ulottuvuuksia ei sisältyisi peliin. Teema on näin hyvinkin saman tyylinen ja sisältöinen kuin ensimmäinen teema, mutta toisesta perspektiivistä. Ilman uskonnon ulottuvuuksia ja sisältöjä peli nähtiin näiden vastausten osalta tylsänä, merkityksettömänä ja täysin erilaisena.

Ilman näitä WoW:n maailma olisi varmaankin todella tylsä ja täysin erilainen. (V16)

Pidän hyvänä asiana sitä, että peliin on tuotu oikeita kulttuuriin ja uskontoon liittyviä elementtejä, jos näin ei olisi, niin moni asia tuntuisi merkityksettömältä pelissä. (V9)

Aineistosta nousi myös esiin kriittisempää positiivista suhtautumista uskonnon ulottuvuuksiin pelissä. Edellä esitettyjen teemojen tapaan tuotiin esille se, että uskonnoista ammentaminen tekee pelistä mielenkiintoisen, mutta samalla

kriittisesti esitettiin myös kritiikkiä pelin nykyisiä uskonnon ulottuvuuksia ja sisältöjä kohtaan.

Uskonnoista ammentaminen on ihan kiinnostavaa. Kunhan peliin tehtäisiin myös enemmän ei niin selviä viittauksia ja lainattujen uskontojen ja myyttien skaalaa laajennettaisiin jossain määrin. (V25)

Kun edellä esitettiin, että uskonnot tuovat peliin syvyyttä ja merkitystä, ammentamalla eri kulttuurikonteksteista ja uskontoon liittyvistä elementeistä, nosti yksi vastaajista esiin myös sen, että uskonnon ulottuvuudet tuovat pelin tarinoihin ja loreen uskottavuutta. Hän kommentoi että ”uskonnon ulottuvuudet vaikuttavat siihen, että pelin tarinat ja lore tuntuu uskottavalta ja niihin on helppo uppoutua.” (V18)

Erilaiset uskonnot, joita pelin tekijät ovat kulttuurikontekstin pohjalta peliin muovanneet, nähtiin myös hauskana ja kivana asiana sekä tilana, jossa voi vierailla, mutta josta poispääsy on vapaa.

Mielestäni on kiva, että on erilaisia uskontoja ja niiden seuraajia pelissä ja miten erilaisia he ovat. (V23)

On hauska vierailla eri uskonnoissa ja loreissa, kun sieltä pääsee aina poiskin halutessaan. (V32)

Yksi vastaajista – joka oli kuvannut myös sitä, kuinka WoW olisi todennäköisesti tylsä ja erilainen ilman uskonnon ulottuvuuksia ja elementtejä – nosti mielenkiintoisesti esiin myös sen, miten erilaisia uskontoja voi oppia tuntemaan sekä myös suvaitsemaan WoWia pelatessa. Hänen argumentoi, että WoW:n kautta ”Oppii tuntemaan ja suvaitsemaan erilaisia oikeita sekä ”keksittyjä” uskontoja.” (V16)

Huolimatta siitä, että luonnonuskonnot ja niiden elementit ovat WoW:n pelimaailmassa ja loressa suhteellisen suuressakin roolissa, vain yksi vastaajista nosti esiin niiden merkityksen ja vaikutuksen omiin pelikokemuksiinsa luonnonuskontoon samaistumisen kautta.

Koen että isoimmat uskonnot eivät minuun pelin kautta vaikuta samalla lailla kuin esimerkiksi luonnonuskonto ja shamanismiviittaukset. Koen samaistuvani hiilerinä pelatessani druideihin ja sen kautta esimerkiksi suomalaiseen muinaisuskoon. (V33)

Yksi vastaajista nosti esiin sen, miten uskonnon ulottuvuudet vaikuttavat kokemukseen pelin vastapuolten ryhmittymien dualistisesta asettelusta hyvän ja pahan puolen välillä.

Ne ovat helppo tapa luoda jokaiselle pelaajalle kuva siitä, kuka on hyvä ja kuka paha. Ja samaan aikaan huijaavat pelaajaa ajattelemaan, että tuo on paha ja minä hyvä, vaikka näin ei aina olisikaan. Aivan kuin oikeat uskonnotkin. (V31)

Ryhmittymien dualistinen asettelu on pelissä mielenkiintoinen: taustarinnan eli loren ja itse pelin mukaan kumpikaan puoli ei ole varsinaisesti paha, vaikka ne taistelevatkin toisiaan vastaan. Pelissä on toki pahoja hahmoja ja myös voimia, mutta huolimatta siitä, että pelissä on dualistista asettelua hyvän ja pahan voiman välillä eivät ryhmittymät itsessään suoranaisesti ole pahoja tai hyviä. Kuitenkin pelaajalle tulee helposti vaikutelma toisesta puolesta pahana ja toisesta hyvänä, jolloin dualistinen asettelu on myös tässä mielessä olemassa, vaikka sitä ei varsinaisen pelin historian ja pelin sisältöjen mukaan ryhmittymien välillä ole suoraan olemassa.

9.2. Ulottuvuuksien vaikutus pelikokemukseen

Kuten verkkokyselyn toteuttaminen kappaleessa esitin, huolimatta siitä, että tutkimukseni on laadullinen ja kyseessä on harkinnanvarainen näyte koin mielekkääksi käyttää tutkimuksessa Likert-asteikkoa apuna sekä tukena verkkokyselyvastaajien ulottuvuuksien merkityksien havainnollistamiseksi. Näin tutkimukseeni tulee pieni otanta myös määrällisestä tutkimuksesta. Koska laadullisen tutkimuksen aineiston kriteerinä ei toimi määrä vaan laatu, tarkoituksena ei tässä ole pyrkiä yleistettävyyteen, vaan kuvata, sitä kuinka merkityksellisinä ne pelaajat, jotka osallistuivat tutkimukseen kokevat WoWissa olevat edellä käsitellyt uskonnon ulottuvuudet. Samalla koen, että koska laadullisen aineiston kriteerinä ei toimi määrä vaan laatu, tekee merkityksellisyyden tarkastelu mittaamalla tutkimuksesta myös perusteellisemman, joka on yksi laadullisen tutkimuksen pyrkimys.



Kaavio 5. Ulottuvuuksien merkitykset pelikokemukseen Likert-asteikolla.

Tarkasteltaessa Likert-asteikkoa on myyttien ja yhteisöllisyyden ulottuvuuksilla selkeästi eniten merkitystä pelikokemukseen, mitä tukee myös edellä esitetyt vastaajien avoimien kysymysten vastaukset myyteistä ja yhteisöllisyyden ulottuvuudesta, joita käsittelin aiemmin analyysiosiossa. Likert-asteikolla suurin suhteellinen eli aritmeettinen keskiarvo oli yhteisöllisyydellä, jonka keskiarvo vastauksissa oli 4,32. 83 prosenttia vastaajista kokivat, että yhteisöllisyyden ulottuvuudella ”on merkitystä” tai ”on paljon merkitystä” heidän pelikokemukseensa. Myös vastausten keskihajonta, joka on 0,94, oli yhteisön ulottuvuudessa pienin. Myös myyttien ja kertomusten ulottuvuus nähtiin merkittävänä, sillä 81 prosenttia vastaajista kokivat, että myyteillä ja yliluonnollisilla kertomuksilla ”on merkitystä” tai ”on paljon merkitystä” pelikokemuksen kannalta. Keskihajonta oli myyttien ja kertomuksien ulottuvuuden vastauksissa 1,17 ja keskiarvo 3,81. Vähiten merkityksellisinä pelikokemuksen kannalta verkkokyselyyn vastanneet pelaajat kokivat uskontojen opin ja filosofian ulottuuden. Verkkokyselyssä käytin yksinkertaistettuna maailmankatsomukseen ja uskontoihin liittyviä oppien ulottuvuutta. Sillä koin mielekkäämmäksi rajata ulottuvuuden maailmankatsomukseen ja uskontoihin viittaavaan opilliseen sisältöön tehdäkseen verkkokyselystä ymmärrettävämmän ja selkeämmän. Taulukon tuloksen voi nähdä tukevan uskontojen oppien ulottuuden avoimen kysymyksen tarkastelua ja alalukua, jossa vastaukset olivat niukemmat suhteessa muihin ulottuvuuksiin. 54 prosenttia vastaajista kokivat, että pelin uskontojen fiktiivisillä opeilla ”ei ole merkitystä” heidän pelikokemukseensa tai ”on vain vähän merkitystä”. Vastausten keskiarvo on 2,49 ja keskihajonta on 1,15. Yksikään vastaajista ei kokenut, että uskontojen oppien ulottuvuudella olisi paljon merkitystä

pelikokemuksen kannalta. Myös uskonnon materiaallinen ulottuvuus ja rituaalien ulottuvuus saivat Likert-asteikon vastauksissa vähemmän ”on merkitystä” tai ”on paljon merkitystä” vastauksia kuin muut tarkasteltavat uskonnon ulottuvuudet. 54 prosenttia vastaajista koki, että uskonnon materiaalisella ulottuvuudella ”ei ole merkitystä” tai ”on vain vähän merkitystä” pelikokemuksen kannalta. Keskiarvo vastauksissa oli 2,57 keskihajonnan ollessa hieman edellisiä suurempi 1,32. 40,5 prosenttia koki myös, että rituaalien ulottuvuudella ”ei ole merkitystä” tai ”on vain vähän merkitystä” pelikokemuksen kannalta. Keskiarvo oli 2,81 ja keskihajonta hieman edellistä pienempi 1,15. Rituaalien ulottuvuus keräsi myös muihin ulottuvuuksiin verrattuna enemmän ”en osaa sanoa” vastauksia, mikä saattaa myös kertoa termin määrittelystä ja siitä, miten rituaali ymmärretään pelissä pelaajien näkökulmasta. Maaginen paikka koettiin jommallakummalla tasolla merkittäväksi 59,46 vastaajan vastauksissa. Se keräsi myös yhteisöllisyyden lisäksi eniten on ”paljon merkitystä” vastauksia keskiarvon ollessa 3,54 ja keskihajonnan vastauksissa toiseksi suurin 1,41, mikä kertoo vastausten jakautumisesta. Taulukossa käytin käsitettä maaginen paikka tiivistämään maagisen, spirituaalisen ja henkisen kokemuksen, mikä saattoi mahdollisesti vaikuttaa vastaustuloksiin huolimatta siitä, että muotoilin taulukon kysymyksen vastaamaan vastaajien edellä tarkistelemia uskonnon ulottuvuuksia. Kritiikkiä annan itselleni siitä, että olisi ollut tarpeellista muotoilla ja harkita tiivistyksessä käytettävää termiä tarkemmin. Merkitystä pelikokemukseen koettiin olevan jonkin verran myös pelin fiktiivisillä uskonnoilla sekä etiikan ja moraalisten säädösten ulottuvuudella. Ensimmäisellä oli 54 prosentin mielestä merkitystä tai paljon merkitystä pelikokemukseen. Keskiarvo on tässä 3,35 ja keskihajonta vastauksissa suurin 1,42. Jälkimmäisellä oli 54,05 prosentin pelaajan mielestä merkitystä tai paljon merkitystä pelikokemukseen. Keskiarvo on tässä ulottuvuudessa 3,19 ja keskihajonta 1,10.

Mielenkiintoista oli myös huomata se, että taulukon tulokset antoivat osin erilaisiakin vastauksia suhteessa avoimeen kysymykseen. Tämä näkyi varsinkin siinä, että vastaajat, jotka vastasivat avoimeen kysymykseen, etteivät osaa kertoa millaisia merkityksiä ulottuvuudella on, jättivät kohdan sen pakollisuudesta huolimatta viivalla tyhjäksi tai eivät kokeneet ulottuvuuksilla olevan merkitystä, vastasivat joidenkin ulottuvuuksien kohdalla Likert-asteikolla ulottuvuuksilla olevan merkitystä pelikokemukseen. Mahdollista on, että yksinkertainen valinta on tällöin ollut selkeämpää tai helpompaa kuin merkityksen sanallinen kuvaileminen. Toisaalta merkitykseen kielteisesti avoimessa vastanneet saattoivat kuitenkin kokea

jollakin ulottuvuudella, kuten esimerkiksi myyteillä olevan merkitystä. Yksittäisiä vastauksia tarkasteltaessa myytit, maaginen paikka ja pelin sisältämät fiktiiviset uskonnot nousivat kuitenkin muutaman avoimessa ”ei merkitystä” vastanneet pelaajan vastauksissa Likert-asteikolla merkityksellisiksi. Yllättävänä koin myös uskonnon materiaalsen ulottuvuuden, sillä huolimatta siitä, kuinka paljon erilaisia uskonnollisia materioita pelin visuaalisesta maailmasta on löydettävissä, eivät pelaajat kuitenkaan pitäneet tätä yksittäisenä ulottuvuutena kovinkaan merkittävänä pelikokemuksen kannalta. Tämän perusteella koen hedelmälliseksi myös pienen kvantitatiivisen lisän olemassa olon tutkimuksessani.

10.Johtopäätökset ja suuntaviivoja tulevaan

Tässä tutkimuksessa on tarkasteltu sitä, miten uskonnon ulottuvuudet näkyvät suomalaisten pelaajien omista havainnoista tarkasteltuna World of Warcraftissa ja millaisia merkityksiä pelaajat antavat havainnoimilleen pelin sisältämille uskonnollisille ulottuvuuksille – millä tavalla ulottuvuudet vaikuttavat pelaajien pelikokemukseen? Tarkastelussa on käytetty Ninian Smartin seitsemää uskonnon ulottuvuutta. Ulottuvuudet valittiin tutkimuksen teoreettiseksi kehykseksi tiettyyn tarkoitukseen. Niiden avulla rajattiin pelin ja verkkokyselytutkimuksen kysymysten sisältöä sekä haettiin vastauksia siihen, miten suomalaiset pelaajat olivat havainnoineet WoWin pelimaailmassa näitä uskonnon ulottuvuuksia. Samalla tarkasteltiin sitä, millaisia merkityksiä näillä ulottuvuuksilla on pelaajille, ja sitä vaikuttavatko ne pelaajien pelikokemukseen.

Analyysin alussa tarkasteltiin pelaajien havainnoimia sisältöjä uskonnon ulottuvuuksien kautta. Jokaiseen ulottuvuuteen oli löydettävissä pelaajien havainnoimia teemoja. Tämän perusteella voi todeta WoWin pelimaailman ja sen taustarinnan loren sisältävän määriteltyjä uskonnon ulottuvuuksia. Pelin tekijät ovat peliä ja pelin sisältöjä luodessaan käyttäneet eri kulttuurikonteksteja ja ottaneet teemoja sekä sisältöjä myös näiden kulttuurikontekstien uskonnollisista elementeistä. Hyvin selvästi tämä näkyi erityisesti myyttien ja kertomusten ulottuvuudessa, materiaalsessa ulottuvuudessa sekä pelin tekijöiden kehittämissä fiktiivisissä uskonnoissa, kuten Pyhän Valon kirkossa, jossa myös moni pelaaja näki yhtenäisyyksiä kristinuskoon. Konkreettisesti tämä näkyi myös esimerkiksi papin ja paladinin hahmoluokissa ja materiaalsessa ulottuvuudessa, kirkkojen, katedraalien ja hautausmaiden kappeleiden ollessa osa pelimaailmaa.

WoWin taustalla on alati jokaisen lisäosan myötä jatkuva tarina, joka tukee

koko peliä. Tähän tarinaan liittyy myös useita pienempiä kertomuksia ja myyttejä. Myyttinen taustatarina lore toimii pelissä osana peliympäristöä: rotujen, ei pelattavien pelihahmojen, tehtävien, olentojen ja paikkojen tarinat sekä historia tekee pelistä monipuolisemman ja syvemmän. Pelin tekijät ovat käyttäneet tarinoissa eri uskomuksien ja mytologioiden sisältöjä luoden niistä oman fiktiivisen elävän kaltaisen fantasiamaailman, jonka tilaa voi kutsua myyttisten tarinoiden, fiktiivisten uskontojen, materiaalisten ulottuvuuksien, myyttisten pelin tekijöiden kehittämien rituaalien osalta Mircea Eliaden nimittämäksi ”uskonnolliseksi nostalgiaksi”.¹⁵³ Kuten myyttien alaluvun tarkastellusta verkkokyselyaineistosta tuli ilmi, useat verkkokyselyyn vastanneet pelaajat olivat huomanneet pelin tekijöiden ottaneen sisältöjä eri uskonnoista ja myyteistä. Vaikka monet verkkokyselyyn vastanneet pelaajat kommentoivat ja kokivat Likert-asteikon tulosten perusteella pelin myyttisen taustatarinan loren tekevän pelikokemuksesta ja pelimaailmasta mielenkiintoisemman, esitti muutama pelaaja myös kritiikkiä myyttisiä sisältöjä kohtaan. Muutama vastaajista koki myyttisten sisältöjen kopioimisen reaali maailman mytologioista hieman laiskaksi kirjoittamiseksi sekä mielenkiintoisiksi, mutta turhan suoriksi. Yksi vastaajista toivoi, että näiden kopioitujen uskontojen ja myyttien skaalaa laajennettaisiin.

Tarkastelussa huomattiin myös, että ryhmittymän, rodun ja hahmoluokkien fiktiivisillä uskonnoilla ja myyttisillä historioilla saattaa olla vaikutusta siihen minkä ryhmittymän, rodun ja hahmoluokan pelaaja valitsee pelattavakseen. Mahdollista esimerkiksi on, että jotain pelaajaa viehättää druidin luonnonläheisyys ja jotain paladinin tai priestin hahmoluokkien kristinuskon vivahteet. Vastaavasti, joku pelaaja saattaa jättää jonkin hahmoluokan tästä syystä valitsematta. Tämä vaatisi kuitenkin kokonaan toisen tutkimuksen, jossa tarkasteltaisiin pelimaailman uskontoja ja myyttisiä historioita, suhteessa pelaajien valintoihin.

WoWin taustatarinaan liittyi myös opin ja filosofian ulottuvuus, joka jäi pelaajien havainnoissa kuitenkin suppeaksi, minkä voi nähdä kertovan myös siitä, että se ei vaikuttanut verkkokyselyyn osallistuneiden pelikokemukseen kovinkaan merkittäväksi kuten edellä esitetystä Likert-asteikosta voi myös havaita. Opillisia sisältöjä oli löydettävissä muun muassa Pyhän Valon kirkon kuvauksesta, jota tarkasteltiin luvussa esimerkkinä.

Rituaalit kytkeytyvät pelissä osaksi taitoja ja tehtäviä sekä WoWin myyttistä taustatarinaa. Tarkasteltaessa verkkokyselyn aineistoa rituaalin osalta nousi

¹⁵³ Eliade 1984, 151.

vastauksista esiin eniten pelimaailmaan pelintekijöiden toimesta koodatut fiktiiviset rituaalit, jotka liittyivät niin hahmoluokan taitoihin kuin myös tehtäviin, että pelimaailman peliympäristöön. Tämän perusteella voidaan todeta, että ainakin jollain tasolla pelistä on löydettävissä rituaaliin liittyviä sisältöjä, johon pelaajat ovat vuorovaikutuksessa. Toisin sanoen nämä rituaaleihin liittyvät sisällöt toimivat eräänlaisina rituaalisina esityksinä, joihin pelaajat ovat pelin tapahtumien kautta vuorovaikutuksessa. Nämä sisällöt on mahdollista nähdä Ronald Grimesin luokittelun mukaisina ludologistina tai pelillisillä ritualisointeina.¹⁵⁴

Muutamat pelaajat nostivat rituaaliksi myös hankalimpiin luolastoihin eli raideihin valmistautumiseen liittyvät toiminnot. Näistä toiminnoista oli tarkasteluissa löydettävissä ainakin Ronald Grimesin määritelmän mukaisia riitin piirteitä, sillä pelimaailmassa haastavampaan luolastoon valmistautuminen on sosiaalisesti pelimaailmassa tunnistettava tekemisen jakso, joka on tiivis, korostunut ja pelaajien toimesta usein tyylitelty sekä heille merkityksellinen. Toisaalta raidille valmistautumisesta oli löydettävissä myös Victor Turnerin rituaaliprosessin piirteitä, sillä raidille valmistautumista on mahdollista tarkastella tavanomaisen jokapäiväisen toiminnan ylittävänä erityisyyden ja merkityksellisyyden hetkenä. Lisäksi tila raidissa on rajattu ja erotettu muusta virtuaalimaailmasta.

Kokemuksen ja tunteen ulottuvuutta tarkasteltiin tutkimuksessa maagisen ja spirituaalisen paikan, sekä henkisten kokemusten kautta. Tutkimuksessa tarkasteltiin niitä kokemuksia, jotka oli jollain tavalla erotettavissa profaaneista eli tavallisista ja arkipäiväisistä asioista poikkeavia verkkokyselyaineistoa tarkasteltaessa. Niiden vastaajien osalta, jotka kokivat WoWissa olevan joitakin edellä esitettyjä kokemuksia, oli teemaksi nostettavissa osittain spirituaalinen tai maaginen paikka, jossa pelaajat kokivat olevansa yhtä pelimaailman luonnon kanssa tai saavansa pelimaailman luonnosta ja paikoista henkistä voimavaraa sekä rauhaa. Näihin vastauksiin liittyi druidin hahmoluokka, joka koettiin luonnonläheisenä parantajana, joka käyttää luonnon voimia.

Toinen teema, jota voidaan tarkastella jollain tavalla profaaneista ja arkisista asioista poikkeavana oli Robert Geracin argumenttien pohjalta nostettu teema siitä, että WoWissa pelaajilla on mahdollisuus ylittää heidän offline-maailmansa fyysiset rajat, tullen transsendenttiseksi versioiksi itsestään – supersankareiksi lumotussa todellisuudessa. Uskonnot ovat olleet yleensä ensisijainen väylä, joilla on

¹⁵⁴ Vallikatt 2014, 108.

saavutettu henkilökohtainen transsendenssi, mikä tekee kokemuksen ulottuvuuden tarkastelun tästä näkökulmasta loogiseksi. WoW:n pelimaailmassa pelaajilla on mahdollisuus tehdä offline- maailman todellisuuden ylittäviä asioita ja jopa ylittää omat fyysiset rajoituksensa, mikä tuli esiin muutamien pelaajien vastauksissa, joissa kuvattiin WoWia maagisena paikkana sekä pakopaikkana, jossa on mahdollista tehdä asioita, mitkä eivät olisi oikeassa elämässä mahdollisia. Näitä mahdollisuuksia tarkasteltiin niin pelimaailman fiktiivisen fantasian mahdollisuuksien kautta, kuin myös offline-maailmassa fyysisesti rajoittavan sairauden kautta, jota pelimaailmassa avatarilla ei ole.

Edellisten teemojen lisäksi suurin osa pelaajista koki WoW:n maagisena taianomaisena paikkana, joka toimii pakokeinona todellisuudesta. Kuitenkin huomioitava on, että neljälletoista vastaajista WoWilla ei ollut tätä syvempää henkistä merkitystä. Heille WoW oli pakopaikka, jossa he voivat rentoutua, kuluttaa aikaa ja sosialisoida kavereiden kanssa. Vastausten perusteella ne eivät eronneet merkityksiltään arkipäiväisistä asioista. Tämän perusteella voidaan todeta olevan mahdollista, että WoW tarjoaa osalle pelaajista jotain spirituaalisia, maagisia sekä henkisiä merkityksiä sekä mahdollisuuden ylittää offline-maailman fyysiset rajansa. Tästä huolimatta osa pelaajista kokee pelin vain pelinä – pakokeinona arjesta ja rentouttavana toimintana, mikä voisi teoriassa olla verrattavissa myös elokuvaan tai kirjallisuuteen.

Tarkasteltaessa uskonnon yhteisöjen ja instituutioiden ulottuvuutta todettiin, että vaikka WoWissa ei ole varsinaisia uskonnollisia yhteisöjä tai instituutioita, itse peliä ja pelaamista on mahdollista tarkastella tilana, joka erottuu maallisesta offline-maailmasta. Pelin virtuaalimaailma on mahdollista tarkastella eräänlaisena toisena ”toiseutena”, jossa pelaajat ylittävät jokapäiväisen offline-maailman arjen toiminnot erityisten ja mielekkäiden hetkien kautta, jotka he usein jakavat muiden pelaajien kanssa. Pohjana tarkastelussa käytettiin Robert Geracin ajatusta virtuaalisesta tilasta pyhänä paikkana sekä Mircea Eliaden määritelmää, jostain tietystä paikasta, jolla on erityinen merkitys henkilön kokemusmaailmassa. Tämä paikka voi hänen mukaansa olla henkilölle pyhä, huolimatta uskokoiko henkilö siihen vai ei. Riittää, että paikka on jollain tavalla erityinen ja sillä on arkipäivästä poikkeava merkitys. Pyhä ei näin edellytä yliluonnollisen kokemusta. Edellä mainittujen näkökulmien lisäksi yhteisöllisyyden ulottuvuudessa tarkastelun pohjalla käytettiin Johan Huizingan käsitystä, jossa leikki on taikapiiri, jolla on oma liminaalinen aika ja paikka. Koska pelaaminen liittyy oleellisesti leikkimiseen,

tarkasteltiin pelin yhteisöjä osana liminaalista taikapiiriä, jonka sisällä pelaajat ovat keskinäisessä vuorovaikutussuhteessa. Taikapiirin näkökulmasta voidaan WoW:n yhteisön ja kiltayhteisöjen nähdä olevan merkityksellinen rajattu toiseus, joka ei Johan Huizingan määritelmää tarkasteltaessa juurikaan eroa esimerkiksi temppeliyhteisöstä. Edellä esitettyjen näkökulmien kautta WoW:n peli yhteisöä oli mahdollista ainakin jollain tasolla tarkastella uskonnon ulottuvuuden näkökulmasta. Verkkokyselyvastauksissa WoW:n sosiaalinen luonne ja yhteisöt nähtiin erittäin merkittävänä pelikokemuksen kannalta. Tätä tukivat myös Likert-asteikon vastaukset.

Tutkimuksessa esitettiin myös, että pelin tekijät laittavat peliin eettisiä sisältöjä ja tarjoavat näin pelaajille mahdollisuuden pelin tarinan kautta eettiseen pohdiskeluun. Samalla myös pelaajien osin luoma keskinäinen sääntö kulttuuri oli myös tutkimuksessa esillä. Kuitenkin on todettava, huolimatta siitä, että esimerkiksi edellä esitetty maailmanpuun polttaminen pelissä herätti pelaajissa sosiaalisessa mediassa keskustelua ja tunteita, ei kuitenkaan voida tämän tutkimuksen valossa tehdä selviä johtopäätöksiä siitä, kuinka eettiset narratiiviset sisällöt vaikuttavat suomalaisiin pelaajiin laajemmin. Se olisi kokonaan toinen tutkimus, johon liittyisi myös pelimotivaatioiden vaikutus.

Edellä mainituista syistä onkin todettava, että huolimatta siitä, että WoW tarjoaa mahdollisuuksia eettiseen pohdiskeluun, se ei välttämättä kuitenkaan uudelleen muokkaa pelaajien eettistä ajattelua tai vaikuta tulevaan käyttäytymiseen.¹⁵⁵ Tällä tavalla WoW toimii Robert Geracin mukaan eräänlaisena spirituaalisena markkinapaikkana. Monet ulottuvuudet, jotka on aiemmin liitetty uskonnollisiin yhteisöihin ovat nyt tarjolla myös monilla uusilla muodoilla ja tavoilla.¹⁵⁶ Robert Geraci esittää, että MMORPG-pelit toimivat ”aitoina jäljitelminä”, välittäen ja tarjoten traditionaalisten uskontojen tuotteita kuten yhteisöjä, eettisen systeemin, merkityksen lähteitä, tarkoituksellista toimintaa sekä transsendenssin kokemuksia.¹⁵⁷

Huolimatta siitä, että eettinen ja säädösten ulottuvuus näkyi pelaajien vastauksissa ennen kaikkea pelaajien keskinäisinä sääntöinä, on WoW silti myös eettisen ulottuvuuden osalta, osa laajentunutta ja uudelleen muotoutunutta uskontojen elementtien ja ulottuvuuksien maisemaa ainakin pelin tekijöiden

¹⁵⁵ Geraci 2014, 60.

¹⁵⁶ Geraci 2014, 61.

¹⁵⁷ Geraci 2014, 13–14.

luoman eettisen taustatarinan ja eettisen pohdinnan mahdollisuuden osalta.

Verkkokyselyyn vastanneilta suomalaisilta pelaajilta kysyttiin uskonnon ulottuvuuksien havaintojen lisäksi, sitä millaisia merkityksiä näillä ulottuvuuksilla on pelikokemukseen. Tutkimuksen verkkokyselyaineisto sisälsi mielenkiintoisia kommentteja siitä, miten ulottuvuudet sekä elementit tekevät pelistä mielenkiintoisemman, luovat peliin sisältöjä ja luovat pelin tarinaan sekä sisältöihin syvyyttä. Vastaavasti osa pelaajista näki pelin ilman uskonnon ulottuvuuksia ja sisältöjä tylsänä, merkityksettömänä ja täysin erilaisena. Edellä mainittujen teemojen lisäksi ulottuvuuksien nähtiin lisäävän pelin loreen uskottavuuden tuntua, opettavan suvaitsemaan ja tuntemaan uskontoja. Ne nähtiin myös kivana asiana sekä hauskana tilana, joka ei ole pakotettu, vaan poistuminen halutessa on mahdollista. Niiden nähtiin myös luovan kuvaa siitä, kuka tai mikä pelissä on ja paha. Yksi pelaajista koki, että pelin luonnonuskonnot vaikuttivat hänen pelikokemukseensa eniten. Druidin parantajahahmoluokalla pelaamisen kautta hänellä oli mahdollisuus samaistua luonnonuskontoihin ja suomalaiseen muinaisuskoon.

Tutkimuksen lopussa tarkasteltiin eri ulottuvuuksien merkitystä pelikokemukseen Likert-asteikon avulla. Tämä toi laadulliseen näyteperusteiseen otantatutkimukseen pienen määrällisen tutkimuksen lisän, jonka käyttöä olen perustellut edellä. Likert-asteikon vastaukset tukivat pitkälti avoimien ulottuvuuksien havaintoja. Myyttien ja yhteisöllisyyden ulottuvuudet nousivat pelaajien pelikokemuksissa kaikkein merkittävämmiksi opin ja filosofian ulottuvuuksien jäädessä merkitykseltään kaikkein vähäisemmiksi. Taulukon tulokset antoivat myös osin erilaisia vastauksia suhteessa avoimiin kysymyksiin: osa vastaajista, jotka eivät kokeneet uskonnon ulottuvuuksilla olevan merkitystä heidän pelikokemukseensa tai eivät osanneet vastata siihen verkkokyselylomakkeen kysymykseen millaisia merkityksiä ulottuvuuksilla on, vastasivat joidenkin ulottuvuuksien osalta Likert-asteikoilla ulottuvuuksilla olevan merkitystä pelikokemukseen. Yksittäisiä vastauksia tarkasteltaessa tallaisia ulottuvuuksia olivat myytit, maaginen paikka ja pelin sisältämät fiktiiviset uskonnot, jotka nousivat muutaman avoimessa ”ei merkitystä” vastanneet pelaajan vastauksissa Likert-asteikolla merkityksellisiksi. Ilman Liket-asteikkoa verkkokyselyn aineisto ulottuvuuksien vaikutuksesta pelikokemukseen olisi jäänyt paljon suppeammaksi ja avonaisemmaksi.

Virtuaalinen todellisuus on laajentanut ihmisten olemassaoloa offline-tilan

yli. Samalla kun se on laajentanut ihmisenolemassa oloa, se on laajentanut ihmisten mahdollisuuksia kokea asioita, se on laajentanut myös kulttuuria. Huolimatta siitä, että WoWia on mahdollista tarkastella maailmana, jolla on oma pelintekijöiden sekä pelaajien luoma kulttuuri, ei WoW:n virtuaalimaailma ole muusta maailmasta riippumaton alue erillinen alue. WoW:n virtuaalimaailma on yhteydessä eri kulttuurikonteksteihin, mutta myös kulttuurisiin ilmiöihin. Koska WoW:n kaltaiset virtuaaliset fantasiamaailmat ammentavat sisältöjä eri kulttuurikonteksteista ja niiden uskonnoista, myyteistä ja uskomuksista on pelitutkimus myös uskontotieteessä olennaista ja tarpeellista, kuten edellä on voitu havaita. Virtuaalimaailma kulttuurina alaluvussaluvussa totesin, jos halutaan tuntea kulttuurin leviäminen, sen eri osa-alueet sekä vaikutukset, on virtuaalimaailmojen tutkiminen tärkeää.

Oman tutkimukseni aikana törmäsin moniin kiehtoviin mahdollisiin jatkotutkimuksiin. Seuraavaksi anna näistä mahdollisuuksista joitakin esimerkkejä. Mahdollista olisi tarkastella pelimaailman uskontoja ja myyttisiä historioita, suhteessa pelaajien tekemiin ryhmittymä-, rotu- ja hahmoluokkavalintoihin. Toisaalta mielenkiintoinen jatkotutkimus voisi myös olla tarkastella pelimaailman valintoja suhteessa todellisen maailman uskonnolliseen vakaumukseen. Tutkimuksessani törmäsin myös alati ajatukseen pelaajien erilaisista pelimotivaatioista, joiden laajempi suhteuttaminen pelaajien uskonnon ulottuvuuksien merkityskokemuksiin voisi tuoda paljon mielekästä tietoa myös pelintekijöille. Toisaalta laajempi tarkastelu siitä, miten uskonnon sisällöt ja nostalgiat vaikuttavat pelaajien pelikokemukseen, voisi tuottaa mielekästä informaatiota myös pelintekijöille. Mahdollista olisi myös tarkastella uskonnon ulottuvuuksien kokemuksiin ja käsityksiin liittyviä sukupuolieroja, joita en oman tutkimukseni laajuuden kannalta voinut tässä tutkimuksessa tarkastella.

Huolimatta siitä, että tutkimuksessani ei ollut kyse Ninian Smartin jaottelun toimivuuden testaamisesta virtuaaliympäristössä on silti todettava, että tutkimukseni perusteella Ninian Smartin ulottuvuudet tarjoavat mahdollisuuden tarkastella pelien uskonnollisia elementtejä. Tarkastelemalla erilaisten pelien uskonnon ulottuvuuksia olisi näin mahdollista saada laajemminkin tietoa siitä, miten iso osa väestöstä on tekemisissä uskonnollisten pohjasävyjen ja eräänlaisten uskonnollisten nostalgioiden kanssa peleissä sekä siitä millaisia nämä uskonnolliset sisällöt ovat. Kuten Robert Geraci argumentoi, virtuaaliset maailmat, niiden suunnittelijat ja niissä olijat, osallistuvat virtuaalimaailmojen kautta laajaan

uskontojen skaalaan.¹⁵⁸ Robert Geracin mukaan WoW kilpailee perinteisiä tarinoita ja uskontoja vastaan. Se tarjoaa pelaajille hyvin vetoavia hyödykkeitä, kuten yhteisöjä, eettisen pohdinnan mahdollisuuksia, tunteen henkilökohtaisesta merkityksestä ja jopa yliaistillisia kokemuksia. Hänen mukaansa, ”aikakautena, jossa lähes jokaisen uskonnollisen tekstin autenttisuus on asetettu kyseenalaiseksi, kykenevät virtuaalimaailmojen synnyttämät yhteisöt ja kokemukset tarjoamaan jotain täysin uutta spirituaalisille markkinapaikoille”. Samalla tavalla kuin uskonnolliset sisällöt levisivät aikanaan kirjallisuuteen ja elokuvaan kertoen samalla aikakauden uskonnoista, kertovat digitaaliset pelit oman aikakautensa uskonnollisista sisällöistä. Tutkimukseni perusteella on mahdollista todeta, että WoW:n kaltaiset pelit selkeästi laajentavat uskonnollista maisemaa offline-tilojen yli. Samalla se myös ainakin jossain määrin tarjoaa pelaajille jotain uutta ja uudenmuotoista sisältöä uskonnon kentällä sekä toisaalta myös kertoo vanhemmista uskonnollisista perinteistä. Siksi eri pelien ja niissä esiintyvien uskonnollisten elementtien tai uskontoon viittaavien ilmiöiden tutkiminen on tiedon lisäämisen kannalta mielenkiintoista sekä tärkeää. Kulttuurin ja uskonnon tutkimuksen on mentävä sinne, missä ihmisetkin ovat.

¹⁵⁸ Geraci 2014, 217.

11.Lähde- ja Kirjallisuusluettelo

11.1.Lähteet ja apuneuvot

About the wiki (s.a.). *WoWpedia*.

https://wow.gamepedia.com/Wowpedia:About_the_wiki (luettu 9.3.2019)

Burning Legion (s.a.). *Wowpedia*.

https://wow.gamepedia.com/Burning_Legion (luettu 20.4.2019)

Calif, Irvine (2014) World of warcraft® surpasses 10 million subscribers as warlords of draenor™ launch begins. *Blizzard press center*.

<https://blizzard.gamespress.com/WORLD-OF-WARcraft-SURPASSES-10-MILLION-SUBSCRIBERS-AS-WARLORDS-OF-DRAE> (Luettu 2.10.2018).

Church of the Holy Light (s.a.). *Wowpedia*

https://wow.gamepedia.com/Church_of_the_Holy_Light (luettu 11.4.2019)

Conjure Refreshment Table (s.a.). *Wowpedia*.

https://wow.gamepedia.com/Conjure_Refreshment_Table (luettu 29.3.1019)

Creation myth (s.a.). *WoWpedia*

https://wow.gamepedia.com/Creation_myth (luettu 10.4.2019)

Druid (s.a.). *Wowpedia*.

<https://wow.gamepedia.com/Druid> (luettu 17.4.2019)

Elune (s.a.). *Wowpedia*.

<https://wow.gamepedia.com/Elune> (luettu 13.4.2019)

KvantiMOTV –Kyselylomakkeen laatiminen (s.a.). *Tietoarkisto*. Tampereen yliopisto. <https://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/kyselylomake/laatiminen.html> (Luettu 12.3.2019).

Light (s.a.). *Wowpedia*.

<https://wow.gamepedia.com/Light> (luettu 11.4.2019)

Loa (s.a.). *Wowpedia*.

<https://wow.gamepedia.com/Loa> (luettu 13.4.1019)

Marshall, Cass (2018). World of Warcraft's latest story campaign has ignited the fanbase – Blizzard's War of the Thorns has created a fiery controversy. *Polygon*.

<https://www.polygon.com/2018/8/1/17639398/world-of-warcraft-battle-for-azeroth-sylvanas-story-war-thorns-campaign> (luettu 20.4.2019)

Messner, Steven (2018). World of Warcraft players are removing their shoulder armor to protest their evil warchief. *PCgamer*

<https://www.pcgamer.com/world-of-warcraft-players-are-removing-their-shoulder-armor-to-protest-their-evil-warchief/> (luettu 20.4.2019)

News (s.a.). The New World of Warcraft Community Site. *Blizzard Entertainment, Inc.* <https://worldofwarcraft.com/en-us/news/1334974> (luettu 9.3.2019)

Old God (s.a.). *Wowpedia*. https://wow.gamepedia.com/Old_God (luettu 14.4.2019)

Paladin (s.a.). *Wowpedia*. <https://wow.gamepedia.com/Paladin> (luettu 21.4.2019)

Peckham, Matt (2014) Blizzard admits World of Warcraft lost 800,000 subscribers since march. *Time USA*. <http://time.com/3086189/world-warcraft-subscribers/> (Luettu 4.10.2018).

Pelitutkimuksen vuosikirja & Suomen Pelitutkimuksen Seura. (s.a.) *Suomen Pelitutkimuksen seura*. www.pelitutkimus.fi (luettu 15.6.2018)

Ritual of Summoning (s.a.). *Wowhead*. <https://classic.wowhead.com/spell=698/ritual-of-summoning> (luettu 29.3.2019)

Sargeras (s.a.). *Wowpedia*. <https://wow.gamepedia.com/Sargeras> (luettu 20.4.2019)

Schwartz, Sarah (2013) Professor investigates connection between virtual worlds in video games and religion; fosters student research and publications. *Manhattan college*. <https://manhattan.edu/news/archive/2014/08/professor-investigates-connection-between-virtual-worlds-video-games-and-religion-fosters.php> (luettu 1.10.2018).

Sylvanas Windrunner (s.a.). *Wowpedia*. https://wow.gamepedia.com/Sylvanas_Windrunner (luettu 20.4.2019)

Tree of life (s.a.). *Wowpedia*. https://wow.gamepedia.com/Tree_of_life (luettu 29.5)

What is Wowhead? (s.a.). *Wowhead*. <https://www.wowhead.com/aboutus> (luettu 9.3.2019).

World of Warcraft (s.a.). *Blizzard Entertainment, Inc.* <https://worldofwarcraft.com/en-us/story> (luettu 7.4.2019)

Zagal, José P (2009). Ethically Notable Videogames: Moral Dilemmas and Gameplay. *College of Computing and Digital Media*. DePaul University. <https://www.cs.vu.nl/~eliens/sg/local/report/game-ethic.pdf> (luettu 21.4.2019)

WoW Down to 5.6 Million Subscribers (2015). *Wowhead*. <https://www.wowhead.com/news=248571/q2-2015-results-wow-down-to-5-6-million-subscribers> (luettu 2.10.2018).

11.2.Painamattomat lähteet ja haastattelut

Tutkimuspäiväkirja, 2.2.2018-29.6.2019. 11 sivua. Tekijän hallussa, Helsinki.

Vastaukset verkkokyselytutkimukseen, 37 kpl. Tekijän hallussa, Helsinki.

11.4.Kirjallisuus

Aarseth, Espen

2003 Playing research: Methodological approaches to game analysis. Teoksessa *Digital Arts and Culture Conference (Vol. 16)*. Melbourne.

Alasuutari, Pertti

1999 *Laadullinen tutkimus*. 3 painos. Tampere: Vastapaino.

Anthony, Jason

2014 Dreidels to Dante's Inferno: Toward a Typology of Religious Games. Teoksessa Heidi Campbell & Gregory Price Grieve (toim.), *Playing with Religion in Digital Games*, 25-46. Indiana University press. Indiana.

Bainbridge, William Sims

2010 *The warcraft civilization: Social science in a virtual world*. Cambridge, MA: MIT Press c2010.

Campbell, Heidi A & Price Grieve Gregory

2014 Studying Religion in Digital Gaming A Critical Review of an Emerging Field. Teoksessa Simone Heidbrink & Tobias Knoll (toim.) *Religion in Digital games. Multiperspective & Interdisciplinary Approaches* Volume 05. Online Heidelberg journal of religions on the internet. University of Heidelberg.

Consalvo, Mia

2012 The Future of Game Studies. Teoksessa K. Gates (toim.), *The International Encyclopedia of Media Studies* (Vol.6), 117–139. Malden: WileyBlackwell.

Darnell, John Coleman

1997 The Apotropaic Goddess in the Eye. Teoksessa Helmut Buske Verlag (toim.) *Studien zur Altägyptischen Kultur*. Bd. 24, 35–48. JSTOR. <https://www.jstor.org/stable/i25152723>

Dovey, J. & H. W. Kennedy

2006 *Game cultures: Computer games as new media*. Maidenhead: Open University Press.

Eliade, M

2003 *Pyhä ja profaani*. Helsinki: Loki-kirjat.

- Eskola, Jari & Suoranta Juha
1998 *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*. Tampere: Vastapaino (Kindle edition).
- Fernández-Vara, Clara
2015 *Introduction to Game Analysis*. New York and London: Routledge.
- Geraci, Robert M
2014 *Virtually Sacred. Myth and Meaning in World of Warcraft and Second Life*. New York: Oxford University Press.
- Gothóni, René
2012 Religious experience in Hermeneutic Perspectives. Teoksessa: Gothóni, René (Toim.) *Religious experience: North and South*. Peter Lang cop. 2012.
- Grimes, Ronald
2004 Consuming rituals: A&E's Sacred Rites and Rituals. Teoksessa Otnes, C & Lowrey, T (toim.) *Contemporary consumption rituals a research anthology*, 21–38. Mahwah, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates
- Grimes, Ronald
2006 *Rite out of place: Ritual, media, and the arts*. Oxford; New York: Oxford University Press.
- Henricks, Thomas. S.
2010 Play and cultural transformation – or , what would Huizinga think of video games? Teoksessa J. T. Wright, D. G. Embrick & A. Lukács (toim.) *Utopic dreams and apocalyptic fantasies: Critical approaches to researching video game play*, 15-41. Lanham, Md.: Lexington Books.
- Honko, L.
1984 The Problem of defining myths. Teoksessa Dundes, A. (toim.) *Sacred narrative. Readings in the theory of myth*, 41–52. Berkeley: University of California Press.
- Huhtamo, E
2002 Vastakoneen vaiheet. Elektronisen pelikulttuurin arkeologiaa. Teoksessa (Toim.) Huhtamo E & Kangas S *Mariosofia – Elektronisten pelien kulttuuri*. Helsinki, Gaudeamus
- Huizinga, J
1984 *Leikkivä Ihminen: Yritys kulttuurin leikkiaineiden määrittelemiseksi*. Porvoo, WSOY.
- Kuula, Arja
2006 *Tutkimusetiikka: Aineiston hankinta, käyttö ja säilytys*. Tampere: Vastapaino.

- Laaksonen, Salla-Maaria, Matikainen Janne & Minttu Tikka
2013 *Otteita verkosta: Verkon ja sosiaalisen median tutkimusmenetelmät*. Tampere: Vastapaino (Kindle edition).
- Mäkinen, Olli
2006 *Tutkimusetiikan ABC*. Helsinki: Tammi.
- Newman, J.
2004 *Videogames*. London; New York: Routledge.
- Pohl, Kirsten
2008 *Ethical Reflection and Involvement in Computer Games*. Potsdam University Press, City, 2008.
- Raessens, Joost
2006 Playful identities, or the ludification of culture. *Games and Culture, volume 1. Number 1*, 52-57. Sage Publications.
- Rappaport, R. A.
1999 *Ritual and religion in the making of humanity*. Cambridge: Cambridge university press.
- Sarajärvi, Anneli & Jouni Tuomi
2002 *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Uudistettu painos. 2. p.* Helsinki: Tammi (Kindle edition).
- Servais Olivier
2015 Funerals in the 'World of Warcraft': Religion, polemic, and styles of play in a videogame universe. Teoksessa: *Social Compass 2015, Vol. 62(3)*, 362–378.
- Smart, Ninian
2005 *Uskontojen Maaailma*. Keuruu: Otavan kirjapaino Oy.
- Sotamaa, Olli & Jaakko Suominen
2013 Suomalainen pelitutkimus vuosina 1998–2012 julkaistujen peliväitöskirjojen valossa. *Pelitutkimuksen vuosikirja, 2013*, 109 – 118. Haettu osoitteesta http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2013/ptvk2013_09.pdf
- Sutton-Smith
1997 *The Ambiguity of play*. Cambridge: Harvard University Press.
- Turner, Victor
1967 Betwixt and between: Liminal period in rites de passage. Teoksessa: V. Turner (toim.) *The Forest of symbols*, 93–111. Ithaca, N.Y: Cornell University Press.
- Turner, Victor
1982 *From ritual to theatre: The Human seriousness of play*. New York City: Performing Arts Journal Publications.

Vallikatt, Jose

2014

Virtually Religious: Myth, Ritual and Community in World of Warcraft. RMIT University .

11. Liitteet

11.1.Liite 1

Saatekirje

Hei täältä Stormwindin kirjastosta,

Teen pro gradu -tutkielmaa Helsingin yliopistossa Word of Warcraftin uskonnollisista ulottuvuuksista ja niiden merkityksistä pelaajien kokemuksissa. Pääaineenani opiskelen uskontotiedettä: <https://www.helsinki.fi/fi/teologinentiedekunta/tutkimus/tieteenalat/uskontotiede>. Olen itse pelannut WoWia noin 8 vuotta yhteensä vuodesta 2007 alkaen ja tästä syntyi kiinnostus tehdä pro gradu -tutkielmani WoWista.

Tarkoitukseni, ei ole kuvata WoWia uskontona tai uskonnollisena, vaan tarkastella sen myyttistä ja maagista maailmaa. Fantasia ammentaa sisältöä pitkälti eri kulttuurikonteksteista ja tätä kautta myös uskonnoista, myyteistä ja uskomuksista, mikä tekee fantasiamaailmojen tutkimuksesta tarpeellista myös uskontotieteen tutkimuksessa. Uskonnon ulottuvuudet eivät pidä sisällään ainoastaan valtauskontoihin liittyviä ulottuvuuksia, vaan mukana ovat esimerkiksi myös luonnonuskonnot. Tutkimukseni tarkoitus on tutkia WoWin pelimaailman uskontoihin liittyviä elementtejä suomalaisten pelaajien kokemusmaailmasta tarkasteltuna. Tähän toivoisin teidän apuanne ja vastauksia! Sinun ei tarvitse pelata WoWia juuri tällä hetkellä, vaan riittää, että olet pelannut sitä aktiivisesti. Kyselyyn vastaaminen vie noin parikymmentä minuuttia. Kyselyyn on aikaa vastata 24.3 asti.

Kyselyyn voi vastata tämän linkin kautta: <https://www.kyselynetti.com/s/7755dfb>

Kaikki vastaukset käsitellään täysin luottamuksellisesti ja anonymisti. Kyselyyn ei tarvitse antaa omia henkilötietoja. Aineistoa käytetään ainoastaan tieteelliseen tutkimukseen. Toivon asiallisia vastauksia kysymyksiini. Toivoisin vastaajilta myös täysi-ikäisyyttä. Kiitos jo etukäteen vastauksista!

Mikäli sinulla on kysyttävää tutkimuksestani, voit ottaa yhteyttä minuun joko Facebookin tai alla olevan sähköpostiosoitteen kautta.

Ystävällisin terveisin

Meri Nieminen
[meri.nieminen\(at\)helsinki.fi](mailto:meri.nieminen(at)helsinki.fi)
Teologinen tiedekunta, uskontotiede
Helsingin yliopisto



11.2.Liite 2

Kysely World of Warcraftin uskonnollisista ulottuvuuksista

Osa 1. Taustakysymykset.

1. Kuinka vanha olet? *

Ikävuotta

2. Sukupuoli? *

Mies

Nainen

Muu tai ei määritellä

3. Montako vuotta olet pelannut WoWia? *

4. Mikä on motivaatiosi pelata WoWia? *

PVP

Raidaaminen

Tarina

Ympäristö

Yhteisöllisyys/pelin sosiaalisuus

RP

PVE

Muu, mikä?

5. Koetko olevasi itse avatarin kautta pelimaailmassa? Tuleeko hahmosta toinen minä? *

Kyllä

Ei

En osaa sanoa

6. Koetko WoWin pelimaailman toisena ulottuvuutena tai todellisuutena, jolla on oma kulttuuri? *

Kyllä

Ei

En osaa sanoa

Halutessasi voit avata tähän vapaasti lisää pelihahmoista ja WoWWin pelimaailmasta.

Osa 2. Uskonnon ulottuvuudet ja niiden merkitykset. Fantasia ammentaa sisältöä pitkälti eri kulttuurikonteksteista ja tätä kautta myös uskonnoista, myyteistä ja uskomuksista.

1. Millaisia myyttejä ja maagisia yliluonnollisia kertomuksia olet havainnut WoWissa ja sen loressa? Vaikuttavatko nämä myytit ja kertomukset pelikokemukseesi? Miten? *

2. Kuinka tärkeää sinulle on yhteisöllisyys, yhteisö ja yhteistyö pelissä? Koetko esimerkiksi killan olevan sinulle tärkeä sosiaalinen yhteisö? *

3. Onko WoWWin pelimaailmasta, sen loresta tai esimerkiksi questeista löydettävissä uskontoihin tai yliluonnolliseen viittaavia rituaaleja? Millaisia? Onko pelaajien kesken tai sinulle muodostunut toistuvia rituaalimaisia toimintoja pelissä? *

4. Koetko WoWWin spirituaalisena tai maagisena paikkana? Millainen kokemus WoW on sinulle? Onko WoWista löydettävissä jotain henkistä sinulle tai voitko tehdä siellä jotain, mitä et offline-tilassa voisi? *

5. Onko pelimaailmasta tai Loresta löydettävissä mielestäsi maailmankatsomukseen tai uskontoihin viittaavia oppeja? Millaisia? *

6. Millaisia eettisiä kysymyksiä, valintoja, ohjeita ja/tai moraalisia säädöksiä WoWissa on löydettävissä pelistä, loresta tai pelaajien kesken? *

7. Oletko havainnut WoWWin pelimaailman sisältävän materiaalisia elementtejä, jotka viittaisivat uskontoihin? Onko pelistä löydettävissä esimerkiksi uskontoihin viittaavia esineitä, arkkitehtuuria tai symboleita? Tekeekö nämä pelimaailmasta visuaalisesti kiehtovamman? *

9. Tekevätkö edellä esityttyjen kysymysten ulottuvuudet pelistä kiehtovamman? Onko niillä merkitystä pelikokemuksen kannalta? *

	Ei	Vain vähän	En	On	On paljon
	merkitystä.	merkitystä.	osaa sanoa.	merkitystä.	merkitystä.

Myytit/maagiset kertomukset

Yhteisöllisyys

Rituaalit

Maaginen paikka

Maailmankatsomukseen/uskontoihin
liittyvät opit

Eettiset ohjeet ja moraaliset säännöt

Uskontoihin liittyvät materiaaliset
elementit

Erilaiset uskonnot (Esim. The Light,
The Shadow, voodoo, shamanismi,
Elune jne.)

10. Millä tavalla edellä olevan taulukon sisällöillä on merkitystä pelikokemukseen, jos on? Avaa tähän vapaasti ajatuksiasi taulukon sisällöistä ja niiden merkityksestä pelin kannalta. *

Jos sinulla on jotain muuta aiheeseen liittyvää sanottavaa tai palautetta voit vapaasti kirjoittaa sen halutessasi tähän.

Tämän tutkimuksen laatija kiittää suuresti vastauksestasi täältä Stormwindin kirjastosta!

